1999年4月30日発行(毎週金曜日発行)第16巻第14号通巻253号 平成2年6月16日第三種郵便物認可

週刊 メルクリウスプリティ、ソウルキャリバー 最新情報大集結!!

Dreamcast Magazine
ドリームキャストマガジン

特報！
魅惑のキャライラスト続々登場！
メルクリウスプリティ
END OF THE CENTURY

NECホームエレクトロニクスの新作初公開！
ESPION-AGENTS

新着画面炸裂、大公開！
ソウルキャリバー

シェンムー 一章 横須賀
REVIVE…～蘇生～
プロ野球チームをつくろう！
クライマックス ランダーズ
生体兵器 エクスペンダブル



特集！
ドリームキャストの
ネット環境を最適化せよ！

ドリームキャスト新着情報！
E.G.G./CARRIER
WEB MYSTERY
予知夢ヲ見ル猫
Brave Knight
レッドラインレーサー

1999/vol.14
4/23・30
定価 420円

Dreamcast
©セガ・エンタープライゼス

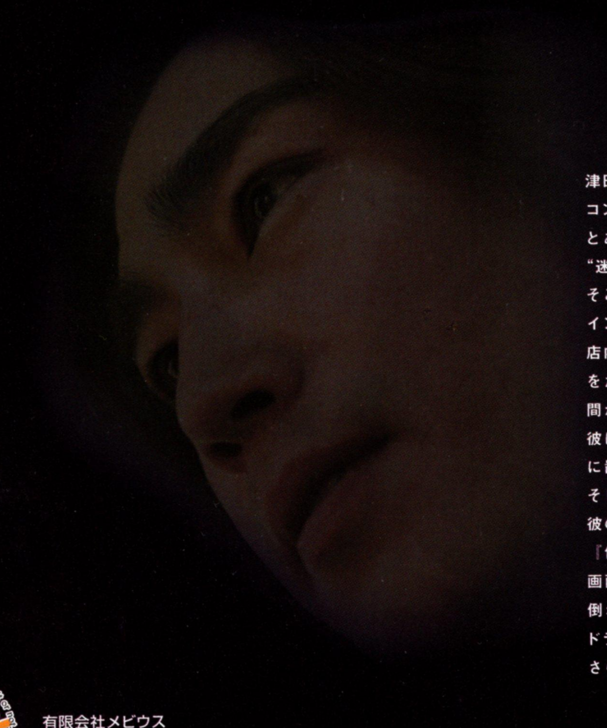
ドリームキャスト徹底攻略
COMPLETE GUIDE!
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
ブルー スティンガー
北へ。White Illumination

セガサターンの新情報もパーフェクト・フォロー
ダービースタリオン/With You～みつめていたい～
ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3～旅立ちの詩～

SOFT BANK Publishing



す　べ　て



津田佳佑、年齢28歳。
コンピュータに向かい合うことに疲れを覚えたある夜、彼は仕事先からの帰宅途中、とある場所で奇妙な“バー”を見つけた。
“迷城（マイセン）”。
そこは、店に置かれたパソコンを利用して“インターネット”を楽しむための“会員制インターネット・バー”である、とのこと。
店内には何台ものコンピュータがおかれ、それぞれのパソコンの前には、夢中でキーをたたくもの、熱心に、食い入るように画面を凝視するものなど、様々に何人かの人間が座っていた。
彼はカクテルを飲みながら女性バーテンダー・澪にうながされるままに、カウンターに置かれたパソコンに向かい、慣れた手つきでキーボードを叩き、マウスを動かす。
そして、あちこちのＨＰを見るとはなしに眺めはじめた…。
彼の目の前のモニターに、突然奇妙な映像が流れ出したのは、しばらくたった後だった。
『何だこれは…?!』
画面に現れた“Cat's Eyes”というタイトルのＨＰには、中年の男性が血を流して倒れている映像が映し出されている。
ドラマなどでの作られた映像とは思えないほどにリアルな描写、そして、その後からは、さらに奇妙な映像が流れ出した…。


Dreamcast
cat's eyes DOG
インターネットの闇に潜み、突然に現れる謎の映像…?!
次々に起きる殺人事件!
日本、韓国、香港を舞台に、恐怖と緊張が交錯する、
ミステリアス・アドベンチャー・ゲーム。
WEB
は画面の中に・・・。
'99 4/22
ON SALE
希望小売価格:6,800円(消費税別/GD-ROM2枚組)
©Mebius
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

Contents

ドリームキャストマガジン
1999年4月23日号
1999 SOFTBANK Publishing Inc.

セガサターン情報は、すべてサタマガにオマカセ!!
週刊SEGASATURN MAGAZINE



表紙イラスト:「メルクリウスプリティ END OF THE CENTURY」
イラスト制作:作画/佐村義一 仕上げ/GONZO

イラスト:中村博文/カバーデザイン:竹内雄二(竹内事務所)

GAME INDEX

ドリームキャスト

セガサターン

TOPICS

CESA大賞は「ゼルダの伝説」
シナリオ賞に「街」、特別賞は「ソニック」が受賞





実に130,186人の一般ユーザーが投票し、その中でも特に多くの支持を集めた「ゼルダの伝説 時のオカリナ」。

4月3日、六本木・ヴェルファーレにて「第3回CESA大賞」の授賞式が行われた。今回のCESA大賞は、'98年1月1日～12月31日までに発売されたゲームソフトで、コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会にエントリーした342タイトルが対象。この中から54作品がノミネートされ、一般ユーザーやCESA会員の投票を踏まえ、各賞が決定された。

大賞に輝いたのは、任天堂の「ゼルダの伝説 時のオカリナ」（N64）。プログラミング部門と合わせてダブル受賞となった本作は、その完成度の高さがユーザーの圧倒的な支持を受けた。また優秀賞は2部門で受賞した「R4―RIDGE RACER TYPE4」（PS）や「ピカチュウげんきでちゅう」（N64）などを含めた5作品となった。

なお、サターンでは「街」がシナリオ賞を、そして、ゲーム市場を発展させる新しい試みや斬新なアイディアを評価され、DCでは「ソニックアドベンチャー」が審査員特別賞に、見事選ばれた。





広報担当の中西営業部長が壇上に上がりトロフィーを授与。「サウンドノベルでの新たな挑戦が評価された」とコメントした。

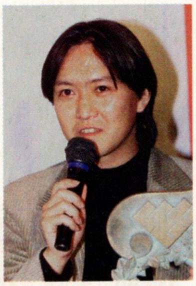
「街」でシナリオ賞を獲得したチュンソフト・中村氏喜びの声

「5年以上もの歳月をかけ、複雑に絡んだ複数のドラマを書き上げてきて、とても面白いものができたと自負しておりました。今回こういった形で評価を受けたことで、私たちがやってきたことが認められ、大変嬉しく思うと同時に、これを機会にプレイしてくださる方が増えてくれることを期待します」(中村光一)。

審査員特別賞は「ソニックアドベンチャー」が受賞

「ソニックアドベンチャー」のディレクターであるセガ・飯塚氏はこの受賞に際し、「普通開発が終わったら、ホット一息して次のゲームへ取り掛かるんですが、『ソニック』では発売後も『クリスマスにツリーをプレゼントしたい』と思ったら、ネットを通じて皆さんにプレゼントできるんです。ゲームに広がりを持たせたところが今回の受賞につながったのではと思っています」と喜びを表した。



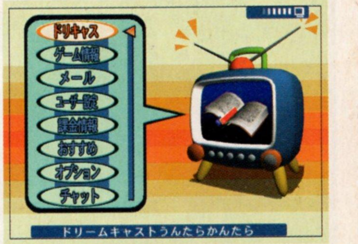

一緒に壇上に上がったクラッシュ君を見て飯塚氏が一言。「うちのソニック君も連れてくればよかった」。

「第3回CESA大賞」受賞作品一覧		
大賞	ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂/N64
優秀賞	R4 ―RIDGE RACER TYPE4―	ナムコ/PS
	バイオハザード2	カプコン/PS
	ビートマニア	コナミ/PS
	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂/N64
	メタルギア ソリッド	コナミ/PS
部門賞		
プログラミング	ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂/N64
シナリオ	街	チュンソフト/SS
グラフィック	R4 ―RIDGE RACER TYPE 4 ―	ナムコ/PS
サウンド	ビートマニア	コナミ/PS
キャラクター	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂/N64
審査員特別賞	クラッシュ・バンディクー3 ~ぶっとび!世界一周~	SCEI/PS
	ソニックアドベンチャー	セガ・エンタープライゼス/DC
	ドラゴンクエストモンスターズ ~テリーのワンダーランド~	エニックス/GB

NEWS

「Dream Passport」の世界がさらに……セガ・プロバイダ、接続無料期間を延長!

セガは、DCを使ったインターネット接続サービス「セガ・プロバイダ」の接続無料期間を延長することを正式に発表した。これまでセガは「4月上旬まで接続無料」としてきたが、今回その有料化の時期が延期される。4月23日からは同じDCを使ったサービスDC版「WebTV」の運用も開始され、DCネットワークの競争が激化しそうだ。有料化の期日はまだ未定。なお、この詳細は特集(P16~)で掲載。


「ゲームショウ'99 春」で発表された「Dream Passport2.0」も期待大。

EVENT

ドリームキャスト春休みユーザーイベント Dreamcastがやってくる! '99スプリングキャラバンin京都

3月27、28日の両日、京都ジョイポリス(ジェイアール京都伊勢丹10F)にてドリームキャスト春休みイベント「Dreamcastがやってくる! '99スプリングキャラバンin京都」が開催された。「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」「ゲットバス」などのクイズ&ゲーム大会が実施されたほか、28日には湯川元専務がステージに登場。「湯川元専務のお宝さがし」のプロモーションを行った。また「小さい頃の夢は?」という質問に「プロ野球選手になりたかった」と答えるなど、来場者との交流を深めた。


おなじみの名刺交換会では1人ひとりに「ドリームキャスト持ってるか」と声をかけた元専務。男女を問わず、DCを持っていない人には容赦のない"小突き"をお見舞いしていた。

HARD

平忠彦プロデュースのDCが限定500セットで販売決定!

'98年秋の東京ゲームショウにて参考出展された「マジョーラTRCドリームキャスト」が、限定500台で発売されることが決定した。このDCは世界的なバイクレーサー・平忠彦氏がプロデュースしたもので、平氏とセガ入交社長が個人的に親しい間柄であることから、販売が実現した。製品には限定オリジナル携帯ストラップとステッカーが同梱され、価格は39,800円。まずは4月23~25日に栃木・ツインリンクもてぎで開催される『FIM '99ロードレース世界選手権シリーズ第2戦』の会場およびタイラレーシングで、300台のみ先行予約を受け付ける。なお、残りの200台に関しては、7月末に三重・鈴鹿で行われる『鈴鹿8時間耐久レース』で販売される。バイク好きに限らず、レアものとなるこのDCを入手しに会場へ足を運ぼう。この件の問い合わせは、タイラレーシングまで(TEL 053-437-2125)。

もう『FIM '99ロードレース世界選手権シリーズ第2戦』に行くしかない!?

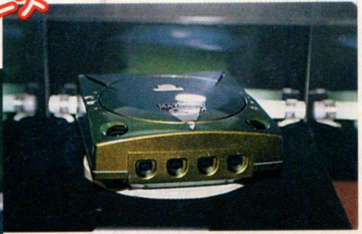
限定モデルが販売される『FIM '99ロードレース世界選手権シリーズ第2戦』は今年で51年目を迎える世界最高峰のバイクレース。今回の会場であるツインリンクもてぎでは初開催となる。興味がある人はツインリンクもてぎ(TEL 0285-64-0001)へGO!またチケットの購入はツインリンクもてぎチケット&インフォメーション(TEL 0285-64-0080)まで。



※写真は試作品で、本体のカラーリングは製品版とは異なります。

平忠彦プロデュース




'98年秋のTGSにて参考出展された平忠彦氏プロデュースのDC。未来感覚のデザインがカッコイイ。

EVENT '99年の「東京キャラクターショー」は7月24、25日に東京ビッグサイトで





「サクラ大戦」と〝せがた三四郎〟で盛り上がった昨年のセガブース。せがたはステージにも。

人気キャラクターが一堂に会する夢の祭典「東京キャラクターショー1999」(主催：ニッポン放送)が今年も7月24、25日の両日に開催される。アニメ、ゲーム等さまざまなキャラクター商品を展示・物販する本イベント。昨年8月2、3日に開かれた第1回では、両日で35,535人の来場者を記録しており、事務局では昨年を上回る盛り上がりを期待している。

<「東京キャラクターショー1999」開催概要>
会期：7月24〜25日
開催時間：10:00〜18:00
(25日の終了は17:00)
会場：有明・東京ビッグサイト
入場料：小学生以下は無料
前売券　中学生以上——1,000円
※6月中旬よりチケットぴあ他で販売
当日券　中学生以上——1,200円

INFORMATION あなたの描いたドット絵がVMに画面に映し出される！

「クライマックスランダース」では、さまざまなVMダウンロードサービスを実施する。VMのドット絵を描くことができる「絶頂エディタ」もその1つ。そこでセガは、この「絶頂エディタ」のサンプルとなる48×32ドットの絵を一般から募集する。応募作品の中から最優秀作1つを選出し、その作品を実際にゲームで使用するという。ハガキに住所、氏名、電話番号(連絡先)を明記し、あて先まで力作を送ろう。





あて先は〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12セガ・エンタープライゼス 営業企画部パブリシティチーム「絶頂ドット絵」係まで(4月23日必着)。なお採用者には、「クライマックスランダース」のソフトとVMをプレゼント。

EVENT 競馬評論家やファンにも認められた「デジタル競馬新聞　マイトラックマン」





ソフトで予想するはずだった翌日の中央競馬がストライキで中止。"幻"の『阪急杯』になってしまった……。

4月2日、東京・渋谷のプラザエクウスで「デジタル競馬新聞 マイトラックマン」を使った公開イベント『予想の科学』が行われた。このイベントでは、ゲストに競馬評論家の阿部幸太郎氏、能勢俊介氏、司会に北野あずささんを迎え、さまざまな観点から桜花賞、皐月賞の予想を展開し、会場を沸かせていた。続いて本題の「マイトラックマン」の登場。競馬ファンを前にソフトの解説やシミュレートを行い、実力を披露した。

INFORMATION「センチメンタルグラフティ2」ラジオ「Only センチメンタルナイト2」スタート！

ゲームに先駆け、毎週火曜日24：30〜25：00にTBSラジオで「Only センチメンタルナイト2」がオンエア中だ。人生の失敗談やテーマを決めたディスカッション、ポエムなどリスナーのはがきを素材に声優たちがトークを繰り広げるファン必聴の番組。もちろん、ただ聴くだけというのもいいけど、君の熱いメッセージを番組にぶつけて一緒に盛り上がろう!!



「リスナーの皆さんと一緒に作っていく番組なのでいっぱいお便りくださいね」とのこと。

PRESENT サターン版「Kissより…」が小説にこの本を5名に！



3月18日に発売されたサターン用恋愛シミュレーションアドベンチャーゲーム「Kissより…」。そして、この作品の世界観を見事に再現した小説『Kissより…』(価格552円／文：此花咲耶／原作：キッド)もKKベストセラーズより同時発売され、好評を博している。今回はこの『Kissより… 小説本』❶を5名の読者にプレゼントする。希望者は必要事項と「LANDMARK Vol.14『Kissより… 小説本』❶」係と明記し、編集部までどんどん応募してほしい。

NEWS ゲームショップ最大手「ブルート」が中古ソフト業界の変動により自己破産

全国チェーンを展開するゲームショップ大手(株)ブルートが、3月29日、広島地方裁判所に自己破産の申請を行った。ブルートは中古ソフトの販売を中心に業務を拡大し、'98年には、直営店とフランチャイズ店を合わせて238店舗を運営していた。しかし、ここ数年の中古ソフト市場の変動に伴い、新品のテレビゲームを含む総合的なコンピュータ関連商品中心の販売へと業務変革を行ってきたが、リストラ等の対応の遅れが原因で、今回の事態になったという。'98年末には店舗数は130店舗近くにまで縮小、負債は約80億円となった。

ただし、ブルートによると、直営店を除く同チェーン店については、優良売上店舗が大半を占め、同社の自己破産とは関係なく営業を続けていくという。営業を行っている各店舗では引き続きゲームソフトを購入できるのでご安心を。



直営店が運営されなくなるのは非常に残念だが、フランチャイズ店はこれからも営業していくという。今後もどんどん足を運ぼう。

INFORMATION DCのネットワークを使った画期的なサービスがスタート！



君の自慢の演技を、多くの人に見てもらおう！
次号の本誌、特別企画も見逃せない!!
【CRI公式ホームページ】http://www.cric.co.jp/

現在CRIより好評発売中のDCタイトル「エアロダンシング～featuring Blue Impulse～」。そのお気に入りのリプレイデータを、同社のサーバーに登録しておけば、それを他のユーザーが自由にダウンロードして、自分のDCで再生できるというサービスを４月30日（予定）より開始することが発表された。詳細はCRIの公式ホームページで知ることができる。これに関して、本誌では、ただ今特別企画を準備中。次号（４月23日発売号）にて発表予定だ。

GOODS 劇場版「機動戦艦ナデシコ」のホシノ・ルリが早くもフィギュアに!!



先日、DC版が発表されたばかりの「機動戦艦ナデシコ(仮)」。テレビ版からサターン版、劇場版、そしてDC版と、次々にさまざまな顔を見せてくれたヒロイン、ホシノ・ルリが、劇場版のピンナップなどにも使用されたイラストと同じ私服姿でフィギュアになった。その名も「ホシノ・ルリ 私服版２」。価格は12,800円で、４月に壽屋から発売される。DC版は劇場版のアフターストリーということもあり、要チェックだ。

INFORMATION 全米'98年大ヒットアクション映画『ブレイド』の試写会に200組400名を招待!!

'98年８月に全米で公開され、大ヒットを記録したアクションスリラー映画『ブレイド』。母親が臨月にヴァンパイアに襲われ、人間とヴァンパイアの血を持つという運命を背負った"ブレイド"。彼は憎きヴァンパイアを抹殺すべく、立ち上がった……。主役の"ブレイド"を演じるのはヴェズリー・スナイプス、監督はスティーブン・ノリントン。本作は５月からニュー東宝シネマほか、全国東宝洋画系にて公開される。



"ブレイド"のライバル役は若手実力派のスティーブン・ドーフ。

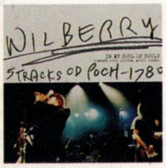


「ブレイド」試写会に200組400名をご招待！

ソフトバンク パブリッシングでは、ドリマガを含め同社刊行の７誌合同で『ブレイド』の試写会を実施する。日時は５月14日18：30から（18：00開場）、会場は東条会館（東京都千代田区麹町1-4）。この試写会のチケットを200組400名に。官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、〒104-8150 東京都中央区銀座5-11-1 日本ヘラルド映画宣伝部「ＳＢ合同試写会」係まで（締め切りは５月６日当日消印有効）。"ブライド"とヴァンパイアの世紀の戦いをあなたの目で！

in my soul of souls
wilberry

ポリドール／2,000円

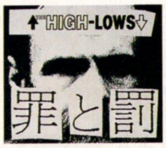


4･21発売

下北沢系、ブリティッシュポップギターバンドが登場。ギター音が心地よい、ロックンロール＆ポップナンバーを聴かせてくれる。全５曲入り。

罪と罰
⬆THE HIGH-LOWS⇩

KITTY ENTERPRISES／1,121円

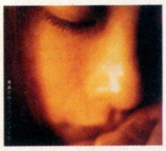


4･21発売

動き出したら止まらない彼らが、今年もいよいよ始動！ マキシシングルを発表。五感に響きわたる、怒涛のR&Rを体感しよう。c/wは「即死」。

春風のゆううつ
イノトモ

日本クラウン／1,200円

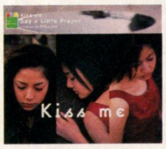


4･21発売

マキシシングルが到着。独自の個性から生まれる音、乾いたサウンド、繊細なメロディーから綴られるイノトモワールドに春がやってきた！

Kiss me
Say a Little Prayer

ポニーキャニオン／1,020円



4･21発売

NEWシングルは、懐かしさと切なさが入り交じった、甘酸っぱいバラード。思わず口ずさんでしまうメロディーと歌詞は必聴。C/Wは「一周」。

SOGNO
ANDREA BOCELLI

ポリドール／2,548円



4･21発売

「ロマンツァ」の大ヒットから２年、魅惑のテノールヴォイスが帰ってきた!?壮麗にして繊細、軽快にして優美、そんな全14曲を収録している。

GRID SEEKER
-The Dictator of Justice-

ZUNTATA RECORDS／2,550円



4･21発売

毎回独特の角度から"音楽"を創り上げている中山上等兵の作品。今、時を超えてアノ旋律がハードロックアレンジで、再び耳を直撃する！

ZOMBIE REVENGE
サウンドトラック

マーベラスエンターテイメント／2,310円



4･21発売

人気のガンシューティング「HOUSE OF THE DEAD」外伝的作品に早くもサントラが登場。アーケードでの、あのホラー感覚を音楽で味わおう。

Magical Truck Adventure
サウンドトラック

マーベラスエンターテイメント／2,310円



発売中

アーケードで大人気、協力型!?体感アクションゲームの冒険活劇を、サントラで再現。アレンジサウンドを含んだ全30曲が収録されている。

プレゼントの応募

LANDMARKで紹介したプレゼントの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業⑧コーナーへのご意見などを明記してください。また、応募のあて先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンクパブリッシング㈱ ドリームキャストマガジン編集部「VOL.14 LANDMARK プレゼント名＋プレゼント番号」係まで。記事中に締め切りを明記していないものは４月22日消印有効。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。なお、プレゼント番号は商品名の後の数字です。

Weekly Dreamcast Magazine Data Station

ドリームキャスト関連のデータはこのコーナーでチェック!!

ドリームキャストタイトル売上げランキング ソフト売上げTOP10

久しぶりに注目の新作ソフトが揃ったドリームキャスト。本体の売り上げも、いつもより多かったぞ。今後さらに盛り上がるドリームキャスト。通信の無料期間延長も嬉しいよね。

1位 NEW SOFT ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

セガ／'99年3月25日発売／5,800円（ソフト単品）、9,800円（ガンセット）／SHT（銃、振動対応）



P112

推定週間販売本数 9万4654本

推定累計販売本数 9万4654本

セガのNAOMI基板作品第一弾がドリームキャストに！ 売上げは10万本に迫る勢いと好調。美麗なグラフィックとアーケードそのままの興奮は、必見だぞ!!

2位 NEW SOFT ブルー スティンガー

セガ／'99年3月25日発売／5,800円／ADV+ACT（振動対応）



P116

推定週間販売本数 6万0456本

推定累計販売本数 6万0456本

まずまずのすべり出しを見せた「BS」。ハードの売上げではこの作品以外にも「HOD2」など対応ソフトが発売されたためか、ぷるぷるぱっくが伸びているぞ。

3位 NEW SOFT MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

カプコン／'99年3月25日発売／5,800円／対戦格闘（振動対応）



推定週間販売本数 5万0654本

推定累計販売本数 5万0654本

固定ファンの多い「VS」シリーズ最新作。今までのシリーズが家庭用機で高い実績を上げていたことを考えると、すべり出しはもう少し頑張ってほしかったかな。

4位 前回2位 湯川元専務のお宝さがし

セガ／'99年3月20日発売／980円／ETC（VM、通信対応）



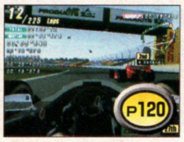
推定週間販売本数 1万7832本

推定累計販売本数 2万9988本

みごと1万円当選した人はいるかな？ 今後もこのようなキャンペーンが継続的にあるといいね。

5位 NEW SOFT スーパースピード・レーシング

セガ／'99年3月25日発売／5,800円／RAC（ハンドル対応）



P120

推定週間販売本数 1万5351本

推定累計販売本数 1万5351本

超高速でのバトルが熱いCART。「セガラリー2」とは違う感覚もいいぞ。売上げはいいセンだ。

6位 前回1位 北へ。White Illumination

ハドソン／'99年3月18日発売／5,800円／ADV



P124

推定週間販売本数 6677本

推定累計販売本数 2万7809本

「北へ。」ワールドにどっぷりつかってるかな？ ぜひ記事で募集中のコンテストに応募してね。

7位 前回3位 セガラリー2

セガ／'99年1月28日発売／5,800円／RAC（ハンドル、通信対応）



推定週間販売本数 6216本

推定累計販売本数 33万4107本

発売以来引き続いて、安定した売上げを保っている「ラリー2」。次の大きな節目は35万本到達？

8位 前回4位 パワーストーン

カプコン／'99年2月25日発売／5,800円／対戦ACT（VM、振動対応）



推定週間販売本数 5258本

推定累計販売本数 12万0859本

「パワーストーン」も着々と売れている。この人気が業務用へ反映されることを期待したいね。

9位 NEW SOFT 三國志VI

コーエー／'99年3月25日発売／9,800円／SLG



推定週間販売本数 5185本

推定累計販売本数 5185本

三國志のシリーズ6作目が登場。DCならではの通信要素も今後は積極的に導入してほしいよね。

10位 NEW SOFT 信長の野望 将録星 with パワーアップキット

コーエー／'99年3月25日発売／9,800円／SLG



推定週間販売本数 5084本

推定累計販売本数 5084本

値段の高さも売上げに影響？ シリーズ最新作の移植ではないのがネックとなったか。

※上のドリームキャストソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は3月22日～3月28日。

★協力店／シータショップ溝ノ口・デジキューブ（全国セブンイレブン・ファミリーマート・サンクス・サークルK・四国スパー）・TVパニック・わんぱくこぞう各チェーン店舗・銀座博品館トイパーク

Dreamcast

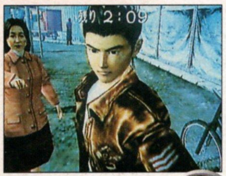
読者が選ぶ！発売前ソフト期待のランキング

期待のタイトル TOP30

ゲームショウで発表された新作ソフトが続々とランクインしてきた今週。今後は通信対応ソフトもどんどん増えていきそうだよね。手堅い上位陣を切り崩す話題作はどれかな？

1位 前回1位 シェンムー（莎木）

セガ／8月5日発売予定（一章）、今冬発売予定（第二弾）／価格未定／FREE（※1）



602 POINTS

P38

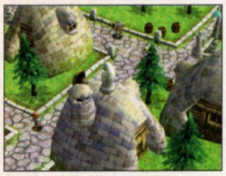
完成度 50%

今週も目が離せない！

今週も、引き続き最新情報をお届け!! 今回は横須賀の街のフリークエストからその魅力に迫るぞ。QTEイベント紹介、裕さんからのメッセージも見逃すな！

2位 前回2位 グランディア2

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／RPG



489 POINTS

完成度 ？%

そろそろほしい？

そろそろドリームキャストでも長編RPGの発売を期待する人は多い？ でも、開発がスタートした時期を考えると、この「グランディア2」の発売はまだ少し(?)先、かな。

3位 前回3位 BIOHAZARD CODE:Veronica

カプコン／今冬発売予定／価格未定／ETC



453 POINTS

完成度 ？%

新機能の活用

「ベロニカ」では通信やビジュアルメモリなど、"ならでは"の機能は活用される？ 通信を利用してネット上でタイムアタックコンテストなんてことがあるといいね。

Weekly pick up 今週の注目タイトル！

19位 NEW TITLE REVIVE…～蘇生～

データイースト／発売日未定／6,800円／ADV（VM対応）



135 POINTS

P42

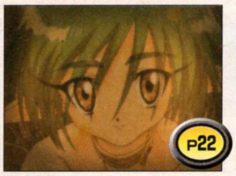
完成度 ？%

新システムが明らかに？

記事ではゲームショウのデータイーストブースの様子をリポートしているぞ。2回目となるスタッフインタビューも必見！

37位 前回24位 メルクリウスプリティ END OF THE CENTURY

NECインターチャネル／今夏発売予定／価格未定／育成SLG



60 POINTS

P22

完成度 60%

新絵満載でGO！

しばらくぶりの記事となる今回は、ゲームの流れに迫る!! 多数のキャラとその作画を手がけるイラストレーター紹介も。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	魔剣X	アトラス／'99年予定	390
5	4	ソウルキャリバー	ナムコ／今夏予定	364
6	6	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ／'99年予定	350
7	7	Dの食卓2	ワープ／'99年予定	300
8	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	SNK／6月10日	237
9	11	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	バンダイ／6月予定	229
10	8	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン／発売日未定	227
11	12	ストリートファイターZERO3	カプコン／今夏予定	225
12	10	ダイナマイト刑事2	セガ／5月予定	207
13	新	機動戦艦ナデシコ（仮称）	角川書店/ESP／今夏予定	193
14	14	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ／今秋予定	181
15	13	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ／12月予定	177
16	16	クライマックス ランダーズ	セガ／6月10日	159
17	18	シーマン～禁断のペット～	ビバリウム／6月24日	157
18	15	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル／2000年1月27日	147
19	新	REVIVE…～蘇生～	データイースト／発売日未定	135
20	17	プロ野球チームをつくろう！	セガ／6月予定	131
21	23	あつまれ！ぐるぐる温泉	セガ／今夏予定	115
22	新	プロ野球チームであそぼう！	セガ／今夏予定	111
23	20	UNDER COVER -AD2025 Kei-	パルス・インタラクティブ／'99年予定	103
24	22	ベルセルク	アスキー／'99年予定	101
25	26	FRAME GRIDE	フロム・ソフトウェア／今夏予定	100
26	25	アイドル雀士を作っちゃおう♡（仮称）	ジャレコ／発売日未定	98
27	新	電波少年的懸賞生活～なすびの部屋～	ハドソン／6月24日	92
28	27	アキハバラ電脳組パタPies！	セガ／7月予定	91
29	21	ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～	セガ／6月上旬予定	90
30	新	ワールド・ネバーランド プラス～オルルド王国物語～	リバーヒルソフト／発売日未定	89

※データのポイントは4月9日号の読者アンケート葉書をもとに編集部で算出したものです。

13 機動戦艦ナデシコ（仮称）



ゲームオリジナルの新展開が熱い「ナデシコ」。ファンの人気に応えるデキを期待したいね。

30 ワールド・ネバーランド プラス～オルルド王国物語～



※写真はプレイステーション版「2」のものです。

PS版と比べ、どんなふうに変わるかな？ 待望の情報第一弾は次号でお届けする予定。

※1「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です。

Dreamcast

読者が選ぶ！移植希望ソフトランキング

移植希望 TOP20

NAOMIからドリームキャストへの早期コンバートも、次々と実践されているアーケード最新作。セガの今後の新作はそういう意味で実現率は高いはず。面白い新作を期待したいよね。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	226
2	1	サクラ大戦シリーズ	セガ サターン	138
3	10	デッド オア アライブ2	テクモ ビデオゲーム	126
4	3	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	123
5	17	ストリートファイターIII 3rd STRIKE	カプコン ビデオゲーム	79
6	16	シャイニング・フォースシリーズ	セガ サターン他	75
7	4	バーチャストライカー2　バージョン'99	セガ ビデオゲーム	72
8	12	NiGHTS（ナイツ）	セガ サターン	66
9	5	デイトナUSA2	セガ ビデオゲーム	63
10	8	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト サターン他	60
11	9	バーニング レンジャー	セガ サターン	53
12	14	スパイクアウト	セガ ビデオゲーム	58
13	20	ビートマニアシリーズ	コナミ ビデオゲーム他	49
14	27	ファイティングバイパーズ2	セガ ビデオゲーム	47
15	6	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	44
17	15	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	ワークジャム サターン	41
17	7	街	チュンソフト サターン他	41
18	28	ルームメイトシリーズ	データム・ポリスター サターン他	31
19	13	CULDCEPT（カルドセプト）	セガ・大宮ソフト サターン	29
20	22	クレイジータクシー	セガ ビデオゲーム	27

20 クレイジータクシー



家庭用ならではの要素を期待したい。業務用のインカムと今後の要望が左右する？

実現度 30%（？）

22 ファンタシースターシリーズ



古参のセガユーザーの中には熱望する声も。SSで旧作のパックは出たが……新作は？

実現度 ？%

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム TOP15

ビジュアルメモリによる、NAOMIとドリームキャストとの連動も、この6月頃からいよいよスタートを始めるぞ。今後は新しい遊びの新基準として、いろんな提案を期待したいね。

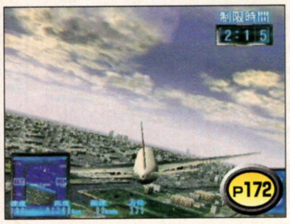
順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	バーチャストライカー2　バージョン'99	セガ	28763
2	2	バーチャファイター3tb	セガ	18838
3	3	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	セガ	11841
4	4	スパイクアウト	セガ	10931
5	5	ストリートファイターZERO3	カプコン	9782
6	6	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	8111
7	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	6437
8	15	クレイジータクシー	セガ	6066
9	9	鉄拳3	ナムコ	5789
10	10	ソウルキャリバー	ナムコ	5098
11	12	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	SNK	4632
12	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ	4617
13	8	ビートマニア complete MIX	コナミ	4471
14	14	ゾンビリベンジ	セガ	4023
15	13	レースオン！	ナムコ	3932

※調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

Weekly pick up 今週の注目タイトル！

Coming Soon エアライン パイロッツ

セガ／稼働中／フライトシミュレーション／NAOMI基板

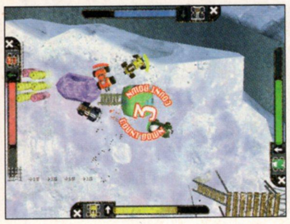


子供の頃の夢が現実に…

大型旅客機をシミュレートしているとあって、AOUショーでも注目を集めたこの作品。眼下に広がる街の風景ではランドマークタワーなど有名な建物も忠実に再現されているので、見ているだけでも楽しめること請け合いだ。数人で連れ立ってプレイするといいかも。

Coming Soon リングアウト4×4

セガ／稼働時期未定／対戦ドライブ／NAOMI基板



新感覚、押し出しゲー!?

昨年のJAMMAショーで「バギー（仮）」という名前で出展されていたNAOMI基板の対戦ドライブゲームが、「リングアウト４×４」という名前で装いも新たにリリースされそうな雰囲気。気になるゲーム内容に関しては、次号で詳しく紹介するぞ！

Dreamcast

発売日予定表

最新ソフトから、周辺機器、関連製品まで

表の見方

【ジャンル】
ACT ……アクション
RPG ……ロールプレイング
SHT ……シューティング
ADV ……アドベンチャー
SLG ……シミュレーション
SPT ……スポーツ
RAC ……レース
PUZ ……パズル
TAB ……テーブル
QIZ ………クイズ
ETC ……その他
A·□□□…アクション□□□の意味
S·□□□…シミューレション□□□の意味

【対応など】
VM…ビジュアルメモリ
ハンドル…レーシングコントローラ
つりコン…つりコントローラ
振動…ぷるぷるぱっく
マイク…マイクデバイス（仮称）
銃…ドリームキャスト・ガン
アナログ…アスキー・ミッション・スティック
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル名に変更があったものです。

ソフトウェア

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
	99年4月				
8日	デジタル競馬新聞　マイトラックマン	ショウエイシステム	6,800円	SLG	VM、通信
15日	森田の最強将棋	ランダムハウス	5,800円	将棋	
15日	森田の最強Reversi	ランダムハウス	2,800円	TAB	
22日	WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫	メビウス／セガ	6,800円	ADV	②
29日	レッドラインレーサー	イマジニア	5,800円	RAC	
	99年5月				
27日	首都高バトル	元気	5,800円	RAC	ハンドル、振動
27日	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	ハドソン	5,800円	A·RPG	
未定	ダイナマイト刑事2	セガ	5,800円	ACT	
	99年6月				
10日	ザ・キング・オブ・ファイターズ　DREAM MATCH 1999	SNK	5,800円	格闘ACT	
10日	クライマックス　ランダーズ	セガ	5,800円	RPG	VM
24日	超発明BOYカニパン～暴走ロボトの謎!?～	セガ	5,800円	RPG	VM、振動
24日	電波少年的懸賞生活～なすびの部屋～	ハドソン	2,800円	ETC	通信
24日	シーマン～禁断のペット～（マイク同梱版）	ビバリウム	6,800円	育成SLG	マイク必須
24日	シーマン～禁断のペット～（マイク、特製VM同梱版）	ビバリウム	7,800円	育成SLG	マイク必須
上旬	ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～	セガ	5,800円	SPT	VM
下旬	プロ野球チームをつくろう!	セガ	5,800円	SLG	
未定	生体兵器　エクスペンダブル	イマジニア	5,800円	SHT	
未定	機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…	バンダイ	6,800円	SHT	
未定	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	パンサーソフトウェア	未定	A·SHT	
	99年7月				
8日	SUPER PRODUCERS−目指せショウビズ界−	ハドソン	未定	SLG	通信
未定	アキハバラ電脳組パタPies!	セガ	5,800円	育成SLG	VM
未定	花札（仮称）	アルトロン	未定	TAB	
未定	世界不思議発見!トロイア	TBS	未定	ADV	
未定	新日本プロレスリング闘魂烈伝4（仮称）	トミー	未定	SPT	振動、通信
	99年8月				
5日	シェンムー 一章 横須賀	セガ	未定	FREE（※1）	
未定	日本プロ麻雀連盟公認　徹萬　免許皆伝	ナグザット	4,800円	麻雀	
	99年9月				
未定	ESPION-AGE-NTS（エスピオネージェンツ）	NECホームエレクトロニクス	5,800円	SLG	
	99年11月				
未定	ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～	ダイコク電機	5,800円	SLG	通信
未定	★WWWサッカー	クリーン フライト	未定	SPT	
未定	パノラマコットン2	サクセス	未定	SHT	
	99年12月				
未定	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ	未定	RPG	
未定	バトル棋太平	ネットビレッジ	未定	TAB	
未定	ドリームキャスト シーケンサー	ワカ製作所	未定	ETC	
未定	VJ Monster	ワカ製作所	未定	ETC	
未定	紫炎龍2（仮称）	童	未定	SHT	
未定	ダイナマイトロボ2000（仮称）	童	未定	ACT	
	今春				
未定	Littledream	パンサーソフトウェア	未定	A·ADV	
	今夏				
未定	ストリートファイターZERO3	カプコン	5,800円	対戦格闘	振動、通信
未定	七つの秘館　戦慄の微笑	コーエー	6,800円	ADV	VM
未定	バギーヒート	CRI	5,800円	RAC	ハンドル、振動
未定	プロ野球チームであそぼう!	セガ	5,800円	SPT	
未定	ルーンキャスター	ノイジア	5,800円	SLG	
未定	メルクリウスプリティ　END OF THE CENTURY	NECインターチャネル	未定	育成SLG	
未定	機動戦艦ナデシコ（仮称）	角川書店／ESP	未定	S·ADV	
未定	飛龍の拳列伝（仮称）	カルチャーブレーン	未定	格闘ACT	
未定	CARRIER	ジャレコ	未定	A·ADV	
未定	あつまれ!　ぐるぐる温泉	セガ	未定	バラエティ	キーボード、振動、通信
未定	Dream Flyer	セガ	未定	メールソフト	

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
	今夏				
未定	ソウルキャリバー	ナムコ	未定	格闘ACT	振動
未定	FRAME GRIDE	フロム・ソフトウェア	未定	対戦ACT	通信
未定	日本プロ麻雀連盟認定　平成麻雀荘	マイクロネット	未定	麻雀	通信
未定	マリオネット・ハンドラー	マイクロネット	未定	ETC	
	今秋				
未定	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!	セガ	未定	SLG	
未定	エンターテイメントGOLF	ボトム アップ	未定	SPT	
未定	Speed Busters	UBIソフト	未定	RAC	
	今冬				
未定	BIOHAZARD CODE:Veronica	カプコン	未定	ETC	
未定	シェンムー 第二弾（仮称）	セガ	未定	FREE（※1）	
未定	大相撲	ボトム アップ	未定	SPT	
	99年末				
未定	虹色天使	ジャパンコーポレーション	未定	育成SLG	VM
	99年内				
未定	GEIST FORCE（ガイスト フォース）	セガ	5,800円	SHT	
未定	ゴルフ（仮称）	セガ	5,800円	SPT	VM
未定	Dの食卓2	ワープ	5,800円	A·RPG	②、VM、通信
未定	ベルセルク	アスキー	未定	ACT	
未定	魔剣X	アトラス	未定	ADV	
未定	COOL BOARDERS DC（仮称）	ウエップシステム	未定	SPT	VM
未定	モンスターブリード	NECインターチャネル	未定	育成SLG	VM
未定	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	セガ	未定	対戦バトルSLG	
未定	UNDER COVER −AD2025 Kei−	パルス・インタラクティブ	未定	A·ADV	②
未定	Brave Knight（仮称）	パンサーソフトウェア	未定	育成SLG	
未定	Rayman2（仮称）	UBIソフト	未定	ACT	
	2000年1月				
27日	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル	未定	恋愛ADV	
	発売日未定				
未定	SD飛龍の拳列伝EX	カルチャーブレーン	5,800円	格闘ACT	
未定	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	5,800円	麻雀	
未定	学級王ヤマザキ（仮称）	セガ	未定	未定	
未定	機天烈少年'S	セガ	未定	未定	
未定	REVIVE...～蘇生～	データイースト	6,800円	ADV	VM
未定	リング（仮称）	角川書店/アスミック・エースエンタテインメント	未定	ADV	
未定	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定	対戦格闘	
未定	ゴーレムダッシュ（仮称）	キャラメルポット	未定	A·PUZ	
未定	トリップトラップ（仮称）	キャラメルポット	未定	ADV	
未定	グランディア2	ゲームアーツ	未定	RPG	
未定	鄭問之三國誌	ゲームアーツ	未定	SLG	
未定	エアフォース　デルタ（仮称）	コナミ	未定	SHT	
未定	アイドル雀士を作っちゃおう♡（仮称）	ジャレコ	未定	麻雀	
未定	Warrz（ワーズ）	ショウエイシステム	未定	RPG	通信
未定	ALU·GU·LATE（アルグレート）（仮称）	TAKUYO	未定	S·RPG	VM、通信
未定	F−1ゲーム（仮称）	ビデオシステム	未定	RAC	
未定	はるかぜ戦隊Vフォース　−翼の向こうに−（仮称）	ビングキッズ	未定	S·RPG	
未定	ワールド・ネバーランド プラス～オルルド王国物語～	リバーヒルソフト	未定	SLG	通信

※1「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です

ハードウェア（周辺機器）

日	製品名	メーカー名	価格	ジャンル
	99年4月			
22日	アスキー・ミッション・スティック	アスキー	7,600円	入力装置
	99年6月			
10日	ネオジオポケット／ドリームキャスト 接続ケーブル	SNK	2,800円	ケーブル
	99年内			
未定	つりコントローラ	セガ	5,800円	入力装置
	発売日未定			
未定	マイクデバイス（仮称）	セガ	未定	入力装置

その他関連製品

超発明BOYカニパン　あそんでキッドDCDC（デシデシ）
●セガ●4月22日発売予定●2,980円●バラエティ
ビジュアルメモリを使用した携帯ゲーム。DC版「超発明BOYカニパン」と連係。

ジャイアントチャンネル
●セガ●5月20日発売予定●2,980円●シミュレーション
ビジュアルメモリを使用した携帯ゲーム。NAOMI、DC版「ジャイアントグラム」と連係。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する!!

Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine

読者参加型企画

ドリームキャスト Weekly 読者レース RACE.15

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのドリームキャストソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号誌面上で公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用します。それぞれ読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点（オッズ）の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票しだいでオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

読者の読者による読者のためのレビュー！
読者のみんなの投票ですべてのドリームキャストソフトを評価するドリームキャスト読者レース。今週は、注目の新作群のランクインを大速報!! 粒選りなソフトがたくさん集結してるぞ!!

読者◎本命 9点10週以上 名誉名馬 を狙え！

読者のみんなの投票で、オッズ（全投票平均点）が9点以上を連続で取った回数が10週以上続いた作品は、【読者本命】に認定。その後、20週、30週…と続け、50週（1年）以上続けると不滅の【名誉名馬】に認定だ。

オッズ表全ドリームキャストソフト

4月9日現在発売済みドリームキャストソフト総本数29本

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
1	1	セガラリー2 ●セガ●1月28日発売●5,800円（VGA、通信、レーシングコントローラ対応）	RAC	9.4261
2	2	SONIC ADVENTURE（ソニックアドベンチャー）読者◎本命 9点10週以上 ●セガ●12月23日発売●5,800円（VGA、通信、VM、ぷるぷるぱっく対応）	ACT	9.3979
3	新	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 ●セガ●3月25日発売●5,800円／7,800円<ガン同梱>（VGA、銃、ぷるぷるぱっく対応）	SHT	9.1481
4	新	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES ●カプコン●3月25日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）	ACT	9.1052
5	5	総天然色立体冒険活劇パワーストーン ●カプコン●2月25日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく対応）	ACT	9.0456
6	6	ポップンミュージック ●コナミ●2月25日発売●4,800円（ポップンコントローラ、ぷるぷるぱっく対応）	SLG	8.8648
7	新	ブルー スティンガー ●セガ●3月25日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）	ADV+ACT	8.8461
8	7	神機世界エヴォリューション ●セガ（EPS／スティング）●1月21日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）	RPG	8.7514
9	3	リアルサウンド～風のリグレット～ ●ワープ●3月11日発売●4,800円（VGA、VM、通信、ぷるぷるぱっく対応）	ADV	8.7209
10	8	バーチャファイター3tb ●セガ●11月27日発売●5,800円（VGA対応）	ACT	8.6957
11	10	ぷよぷよ～ん ●セガ●3月4日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく対応）	PUZ	8.6304
12	新	スーパースピード・レーシング ●セガ●3月25日発売●5,800円（VGA、レーシングコントローラ対応）	RAC	8.5714
13	4	エアロダンシング featuring Blue Impulse ●CRI●3月4日発売●5,800円（VGA、アスキーミッションスティック、ぷるぷるぱっく対応）	SLG	8.5666
14	11	戦国 TURB ●NECホームエレクトロニクス●1月14日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）	ACT+RPG	8.5613
15	13	北へ。White Illumination ●ハドソン●3月18日発売●5,800円	ADV	8.5151
16	9	サイキックフォース2012 ●タイトー●3月4日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）	ACT	8.4878
17	14	ペンペントライアイスロン ●ゼネラル・エンタテイメント●11月27日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）	RAC	8.1493
18	15	SEVENTH CROSS（セヴンスクロス） ●NECホームエレクトロニクス●12月23日発売●5,800円（VGA対応）	SLG+RPG	7.7441
19	12	MONACO GRAND PRIX Racing Simulations2 ●UBIソフト●3月11日発売●5,800円（VGA、レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく対応）	RAC	7.6875
20	16	GODZILLA GENERATIONS ●セガ●11月27日発売●5,800円（VGA、VM、レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく対応）	ACT	7.1699
21	新	湯川専務のお宝さがし<キャンペーン期間限定販売> ●セガ●3月20日発売●980円（VM対応）	ETC	7.0625
22	17	インカミング 人類最終決戦 ●イマジニア●12月17日発売●5,800円	SHT	6.7362
23	18	July ●フォーティファイブ●11月27日発売●5,800円	ADV	6.7031
24	19	TETRIS 4D ●ビーピーエス●12月23日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）	PUZ	5.041

※このオッズ表は、各ゲームごとに読者の皆さん全員の投票の累計平均点を小数点第4位まで（5位以下切り捨て）表示してあります。オッズ（読者平均点）が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位とします。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2～3カ月経ったほうが、オッズはリアルタイムに、より正確になっていきます。

発売中！近日ランクイン予定のソフト！

こちらは、得票数が集まらないタイトルや、発売直後の新作ソフトたちだ。次号にはそれぞれランクインしてくるはずだけど、下のソフトを購入したという人は、速攻で投票をしてきてね。購入チェックもここでね！

順位	ソフト名／データ	ジャンル	本誌の評価	全投票平均点
?	麻雀大会II Special ●コーエー●3月4日発売●6,800円	TAB	7.0	?
?	三國志VI ●コーエー●3月25日発売●9,800円	SLG	7.66	?
?	信長の野望 with パワーアップキット ●コーエー●3月25日発売●9,800円	SLG	8.0	?
?	ゲットバス ●セガ●4月1日発売●5,800円／9,800円<つりコン同梱>（VGA、つりコン、ぷるぷるぱっく対応）	SLG	7.0	?
?	デジタル競馬新聞 マイトラックマン ●セガ●4月8日発売●6,800円（VGA、通信対応）	SLG	ー	?

※今現在投票可能なタイトルは、ここのリストに載っている発売済みソフト29本です。読者レースへの参加に際しては、発売前のソフトへの投票、規定本数<最大5本まで記入可>をオーバーした投票、また組織票が判明した場合等、そのハガキのすべてがボツになってしまいますので、十分注意してください。

◎新着本命馬紹介1

NAOMIボードからの速攻移植。昨年末の最新作が早くも!!

3着 NEW SOFT ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2



セガ／'99・3・25／5,800円／7,800円〈ガン同梱〉（VGA、銃、ぷるぷるぱっく対応）／SHT

全投票平均点 9.1481

本誌の平均点 7.66

ハードの向上による恩恵は、計り知れないものがあると実感した。ガンシューティングだけにシステムやゲーム性は、前作とあまり変わり映えのする内容ではないが、グラフィックが格段にアップしたために恐怖感が倍増し、面白さと熱中度が増した。ストーリーも分岐により何回でも飽きることなくプレイできるので、慣れてくるとワザと敵の多いところを選んで、そこでのスコア稼ぎに熱中したり、といったプレイが楽しめる。難易度は高めだが、トレーニングモード、ボスモード等でひたすら練習し、スキルを上げれば必ず攻略できる。日々の生活に飽き飽きしてる人、フラストレーションがたまりがちの人にオススメのゲーム！（宮城県・高橋宏貴・19歳）業務用がNAOMI基板なだけあってドリームキャスト版でも、ほとんど変わりのないグラフィックはお見事。スコアアタックにも燃える。ガンシューティング初心者の人でも、難易度が高いと言われているからといって敬遠せず、ぜひ一度プレイしてみてほしい。ただ欲を言えば、もう少しひねった内容のオリジナルモードが欲しかった。（北海道・岡部佑輝・14歳）美しいグラフィックに、まず驚きました。そして多彩なルート分岐、ゲームモードの多さ、その充実ぶりに大満足。欲を言えば、通信機能を利用したタイムアタックモード、協力プレイ等を付けてほしかったです。（岩手県・伊藤重史・23歳）本編のデキは、まさに期待通りなので、注目していた人はなんの不満もないでしょう。おまけのトレーニングモードは、よく作り込まれていて、知らないうちに腕が上がっていく実感がわいてきて楽しかった。アイテムを使用するオリジナルモードも、そのアイテムが役に立つものから、面白いだけのものまであって、集めるのが楽しそうだ。しかし、本誌のレビューでも言われていたように"very easy"でも高いと感じる難度や、ドリームキャスト・ガンでの連射のしづらさには閉口した。特にグリップの部分が太すぎるように感じられ、安定感がないためのように思える。自分はトリガーを引く人差し指にマメができてしまったし、手の小さな女性や子供は、もっとプレイしづらいのでは。したがって気になる人は、まずゲーセンでゲームの難度を体験し、お店ではドリームキャスト・ガンに触ってみることをオススメする。それでしっくりくれば、大丈夫。買いでしょう。（東京都・荒井英夫・21歳）完全移植。もう、その一言に尽きます。厳密に言えばアーケードと違って、銃を撃った時に画面が光るので完全移植とは言えないかもしれませんが、それ以外はアーケードそのままなので完全移植と呼んでもいいでしょう。難易度はきわめて高く、前作のような無敵やステージセレクトの裏技を発見しない限り、クリアできそうもありません。でも、トレーニングモードやオリジナルモードなど、ドリームキャスト版のオリジナル要素が結構あるし、なにしろゲームが面白いのでドリームキャストユーザーなら絶対に買うことをオススメします。また、プレイの際には、ドリームキャスト・ガンとぷるぷるぱっくを併用したプレイをオススメします。（大阪府・柴田康太郎・18歳）移植度、オリジナル要素等は申し分ないが、銃を撃った時、画面が光るのが困った。とても目に悪そう。（静岡県・山下昭得・16歳）

★新着周辺機器紹介

あるとないとじゃ、大違いの周辺機器。さて、操作感は？

6着 NEW HARD ドリームキャスト・ガン



セガ／'99・3・25
3,000円

全投票平均点 8.0909

本誌の平均点 ー

業務用よりも少々連射しにくいが、軽くてコンパクトなので腕が疲れにくい。しかし、初開封で銃口部分のレンズ内側に指紋が付いていたのには閉口。もっと、丁寧に作ってほしかった。（北海道・岡部佑輝・14歳）ぷるぷるぱっくを装着した時の疲労度は、かなりのもの。そのわりにイベント時やダメージを受けた時くらいしか振動しないのが残念。（鳥取県・谷口拓也・17歳）

オッズ表ドリームキャスト寸評

アーケード移植作好調に上位進出!!

春の新作ラッシュの総決算！ 結果のほうは、ほぼ下馬評通り、NAOMIボードから早くも登場した「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」に軍配。こうして見ると、9点台のソフト5本中、アーケード作品はなんと4本。今後もドリームキャストはアーケード作品は主力の一翼を担うのは間違いなし。次号の「ゲットバス」も注目。



「ハウス2」は、アーケード作品の恩恵を実感。

「たいっちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「おうよ、ハチ」「次号ドリマガは、1週お休みって知ってたかな？」「おう、そうか！」「しかも次号は、ネタもドカーンとあるっスよ」「おぅ、そりゃ良かったの」「いやー、なんでも5月最初のドリマガには、またまたいいモノが付くとか付かないとか」「ほぅ…」「そういえば、ネット料金無料接続延長、おめでたいんだな」「頑張れよ、セガ」「ま、そういうことで、P.16からのネット特集、ちょっとお得だから、見ておくんだな」「セガも発表がギリギリじゃから、こっちも原稿オチそうじゃったわい……」「ふー。ま、いろいろありますよ、たいちょう」「ぬ」

◎新着本命馬紹介2

DC発表時にこそ、気にされた2D格闘ゲームの移植具合。これだけのハードスペックがあれば、楽勝で完全移植？　その成果を見よ！

4着 NEW SOFT MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES



カプコン／'99・3・25／5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）／ACT

全投票平均点 9.1052

本誌の平均点 8.33

レビューコーナーで評価されていた通り、移植は完璧ですね。実にスムーズにゲームが楽しめます。さすが、ドリームキャスト。このゲームは多くのシステムが取り入れられているので、どうしても複雑そうに思われるかもしれません。しかし、そんな心配は無用。コマンド自体は簡単だし、トレーニングモードだってあるから、すぐに慣れるでしょう。今後のゲームの攻略記事にも期待しています。（鹿児島県・瀬戸口毅・19歳）ドリームキャストは3Dオンリーのハードではない、ということを見せつけるかのような完全移植。ただし、ラスボスのインチキとも言える強さまでもが忠実に移植されているのは、どうかと思うけど。ウリである「クロスフィーバー」モードは、まだプレイする機会に恵まれていないが、今までありそうでなかったものだけに、ぜひ試してみたい。パッドでの操作は、ボタン配置の問題上無理があるのでアーケードスティックは必須。（大阪府・児玉誠・27歳）ドリームキャストで、これが遊べるだけでもありがたい。アーケードでの興奮をそのまま、家庭で楽しめます……といいたいところだけど、ドリームキャストのコントローラでは、イマイチ操作がしづらいのでアーケードスティックは必須です。買って損はない！（東京都・細越潤・18歳）プレイして驚いたことは、アーケード版と何ら変わらない映像技術。ロード時間も極端に短く、完璧な移植に大満足。アーケードでも登場したキャラクターが使用できて、すごく嬉しい。しかし難易度が高く、初心者の僕にはラスボス戦はかなりきつかったです。前作にはなかったトレーニングモードが付いていたのは○。欲を言うとビジュアルメモリ用のミニゲームか何かが欲しかった。（埼玉県・佐藤勇記・16歳）１年前のゲームなのに面白いし、私自身このゲームのためにドリームキャストを買ったほど「M VS.C」が大好き。だが、細かいものながら不満点もいくつか目立った。ロックバスターチャージ中にポーズがかけられない、同じキャラクターが２人までしか選べない、スコアランキングの自動セーブ機能がついていない……などが挙げられる。個人的にはポーズがかけられないのがイチバンイヤ。ドリームキャストオリジナルの「クロスフィーバー」モードは、コントローラと人数が足りないせいで一度も試していない。せめて、ドリームキャスト版オリジナルキャラクターがいれば……。（愛知県・佐橋史教・17歳）4メガRAMを使用したサターン版より、より良い仕上がりを見せるこの作品。スクリーンセットの充実差や、ユーザーのことを考えた注意事項など。そして、まるでドラマティックバトルの進化系も言える「クロスフィーバー」！ 僕からして見れば「完璧」です。（奈良県・野口幹雄・17歳）前作よりエリアルレイヴが入りやすくなったのが、とてもよかった。ロード時間はシリーズ中、たぶんもっとも速い。これをもっと早い時期に発売してほしかった。いいかげん、このシリーズにも飽きてきちゃったんだよね……なんてことを言いながら、好きだから買っちゃうんだけどね。ただ、ドリームキャストコントローラでやると、ヴァリアブルクロスが出せなくて困った。（茨城県・神長春樹・16歳）ドリームキャストの2D性能を知ることができる秀作。問題は、アーケードスティックでないとすべてのボタンを使いにくいという点と、ドリームキャストオリジナルの「クロスフィーバー」モードをプレイするためにはコントローラが４つも必要だということ。あんまりそんな機会はないと思う。２人で協力してコンピュータと戦うことができると良かった。（岡山県・小林達弘・16歳）オリジナル要素として最大のウリである「クロスフィーバー」モードだが、“残念”の一言に尽きる。４人のプレイヤーが集まることは少ないし、その上、コントローラを４つも集めなくてはならないのだ。DCを持っている人を見つけるとしても、それもちょっとツライのでプレイヤー２、３人での協力プレイを可能にしてほしかった。あまりにも稼働時間の少ないモードで、損した気分になってしまった。パーティーゲーム並に盛り上がる内容で、他では味わえない面白さがあるだけに残念である。（静岡県・高峯秀明・23歳）

○新着対抗馬紹介

拾いモノ？　それともイマイチ……？　こだわりの作り込みが見られる作品は、やり込んでこそ真価が見えてくるはずだぞ。

7着 NEW SOFT ブルー スティンガー



セガ／'99・3・25／5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）／ADV+ACT

全投票平均点 8.8461

本誌の平均点 7.66

派手なグラフィックとそれに負けないくらい音楽が素晴らしく、アメリカンジョークもところどころに入っていて、ハリウッド映画的な雰囲気がかなり出ている。ゲームのほうもアクション性が高く、頭を使っていかないと行き詰まってしまうし、気を抜くとすぐにやられてしまうが、それほど難易度は高くない。ただ、移動速度が遅かったり、カメラワークのせいで見にくくなるところが出てくるなど、不満点もいくつかあった。やっているうちに気にならなくなるけどね。アクションゲーム好きには、オススメできます。（静岡県・木下友也・18歳）グラフィックは、なかなかのよさ。操作感は普通か、それより簡単くらいで初めての人でもやりやすい。ただ画面移動がスムーズにできない場合（特に扉での移動で、すぐに戻ることができない）があるのが気になった。でも、ハマる面白さはあるので、結構オススメ。（神奈川県・西村元一・15歳）オート視点によって、カッコイイ演出（？）になるよう工夫されているのですが、道に迷いやすいとか、視点の向きによっては前がほとんど見えない、という不満点もある。このように細かい指摘をするとキリがないのですが、ストーリー、グラフィック、BGMなどに関しては申し分のないデキ。またディノサイトを倒す快感は、かなりのモノですよ。この快感に酔いしれている人も、結構いるんじゃないかな（僕は、その中の１人です）。だけど、子供の教育には悪そう（笑）。（兵庫県・和田穂高・17歳）武器の種類が豊富で、バケモノをやっつける瞬間がサイコーにイイ。グラフィックもキレイで、敵のディノサイトの迫力には驚きました。ストーリーもグッドです。でも全体的にみるとゲーム的な目新しさがなくイマイチパッとしない気がするかな？（長野県・松原洋平・19歳）確かにグラフィックはキレイで、アクションはハデ。武器の多さにも驚いた。しかし謎解きがかなり難しく、ゲーム自体の難易度が高い。同じところを何回も行ったり来たりするのが面倒だし、何より、ぐるぐる視点が変わるカメラワークはもどかしい。でも、ディノサイトのデザインは好き。（茨城県・小山威・16歳）なかなか面白い。背景の看板や壁まで、しっかり作られていて見応えがあった。しかし、自分で視点が変えられないのは残念。アイテムを使っている間に敵から攻撃され、何度ゲームオーバーになったことやら。また、これだと道に迷う。（広島県・松浦邦夫・15歳）これはいける。「バイオ」ほど怖くはないが、かえってそこがいい。純粋なアクションを楽しめるだろう。ムービーもかなりイケてる。買いの１本。（東京都・羽田野憲彦・15歳）とりあえず、本誌のデモGDを見て買いました。立ちあげ時のムービーが、予告と同じモノとは……ちょっとオドロキ。ゲーム中のムービーも汚いパートがあるし。あと、キャラクターが歩くのが遅いのが×。ジュースを飲むモーションとかにこだわるより、細部の作り込みに力を入れてほしかった。（愛知県・高野晴久・27歳）小粋なアメリカンジョークが好きな方にオススメ。ムービーシーンにこだわる人にはキツイかも。（大阪府・都田浩二・20歳）映画的演出がウリの本作、グラフィック、サウンド、設定ともにいいのに、カメラワークが悪すぎる。激しく変わりすぎて真っ直ぐ走ることもできない。単に後方視点のみでもよかったのでは？　他がいいだけに残念。（新潟県・滝澤幹愛・34歳）「雰囲気は好きだけど残念」という各誌の評価でしたが、この雰囲気を味わうだけでも楽しめると思いました。難易度も低く、「映画的」＝大作だと思って購入した人は物足りなさを感じるかもしれません。でも、おそらく作り手はそんなつもりはないと思います。妙な（笑）こだわりを持って自分達の作りたいものを詰め込んだ、そんな作り方に好感を持ちました。昔はゲームをする度に感じた、「自分もゲームを作ってみたい！」という気持ちが、久しぶりに甦りました。（島根県・木村俊之・24歳）

12着 NEW SOFT スーパースピード・レーシング



セガ／'99・3・25／5,800円（VGA、レーシングコントローラ対応）／RAC

全投票平均点 8.5714

本誌の平均点 8.0

セガのレースゲームで「速さ」を感じるモノは珍しい。画面が美しいが、200～300キロ出てるとはとても思えない、というのが過去の作品の大半だが、この作品はグラフィックはもとより、高速時のハンドルの重さが感じられる。バンクによる車の流れも再現されていて、予想以上によくできている。扱うレースジャンルのせいで、オーバルコース主体なのが人によって合わないかも知れないが、常に全速近くで走り、軽いミスでも後方から迫られるという緊張感のある展開が楽しめるのもオーバルならでは。後方からの車のチェックのために、バックミラーが実用的になっている初のレースゲームかも。個人的には「セガラリー２」より楽しめると思っているし、タイムアタックや対人戦のような「抜きモノ好き」派にはぜひオススメ。（北海道・岩沢正明・28歳）これといってカートファンではないのだが、このゲームのエキゾースト音はたまらないものがある。BGMがイマイチなんてウソっぱち。グラフィックだってかなりキレイで、すっかりトリコにされました。ハッキリ言ってここまですごいとは思ってもいなかった。「セガラリー２」よりも完成度は高いと思います。車の動きもかなりリアルで、本当にマシンに乗っているような気分になれます。今からどんどん売上げを伸ばすソフトだと思う。もっと宣伝すべし！（鹿児島県・川崎晃・17歳）チャンピオンシップモードで、リプレイデータをセーブできないのがイタい。しかし、コースからドライバーまで実名で、排気音も本物っぽくてよかった。なかなかていねいに作られている１本だと思う。（山口県・原始人・18歳）エンジン音にシビレル。マシンボディーもピカピカ光っていて、とてもカッコイイ。視点によってはオイルが散ってきたのを拭いたり、ドライバーが実名で出ていたりとコダワリが感じられて◎。残念なのはカール・ハースの顔がなかったこと。（広島県・平井徹也・17歳）

12着 NEW SOFT 湯川元専務のお宝さがし



セガ／'99・3・20／980円〈キャンペーン期間限定販売〉（VM対応）／ETC

全投票平均点 7.0625

本誌の平均点 ―

懸賞付きと聞いて、早速ゲット！　だが、キャンペーン期間中のみなのが残念！　いつでも懸賞に応募できるようにするか、次々と続編を発売するか考えてもらいたい。ゲーム内容はお宝さがしということで、私の趣味に合っていたので、とてもハマった。（鹿児島県・北国功・27歳）ゲームは単純だが、結構面白い。ビジュアルメモリ用ゲームも「これのどこが専務なんだ」と思いつつ、意外とハマる。（大阪府・久保富弘・18歳）キャンペーンとしては評価できるが、これを販売するのは……。（東京都・エイジ・15歳）無料で配ってほしかった。（東京都・関谷和寿・18歳）

「たいっちょー！　今週もたまってた当選者発表パート１いくっスぅ！」「む」「今週３着で初登場した『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド２』着順予想。なんと隊長１回アタリ。正解者もムチャクチャク多く、１回目が281名、２回目は183名がマーク。抽選で３名の当選者は１回目（3/26・4/2号）が福岡県・前島稔君、和歌山県・大宮淳博君、埼玉県・桜井真美子さん、２回目（4/2増刊号）が大阪府・伊藤玲子さん、千葉県・島崎忠弘君、岐阜県・石倉章君の３名に決定」「おめでとー、パチパチパチパチ」「ハチハチハチハチ……じゃないんだな（笑）」「ボクッ」「てててててててて……。つ、次のページの下では、着順いってるんだな」「ぬ」

発売済みタイトル追加情報

先週の初登場した新作2本は、今週も大きな変動はなしかな？　でも、オッズは微妙に上昇しているみたいだから、もうしばらく様子は見たいよね。デキはいいと見ていいぞ。

15着 前回13着 北へ。White Illumination



ハドソン／'99・3・18
5,800円／ADV

全投票平均点 8.5151
本誌の平均点 7.0

こういうゲームもイイと思う。個人的に絵柄は好みだし、観光案内ソフト的な要素が強いところも、女の子に観光名所を案内してもらっている間にだんだん恋愛感情が芽生えてくる感じもイイ。ただ、どこで会話をブレイクするのかわかりづらかった。何らかの合図あったほうが快適にプレイできると思うのだが。また、街を見渡せるようなビューモードや、列車の出発や到着のシーンにムービーが入っていると、もっと旅行気分になれたと思う。次回作にも期待したいです。（栃木県・砂川勝則・32歳）女の子より北海道を全面に押し出した作りは、北海道マニアにはたまりませんな…というのは冗談ですが、昨年北海道に旅行に行った私にとっては、こういう作りにはハマッてしまった。あと、オープニングテーマに洗脳されるかと思った(笑)。（島根県・木村俊之・24歳）

9着 前回3着 リアルサウンド～風のリグレット～



ワープ／'99・3・11／5,800円（VGA、VM、通信、ぷるぷるぱっく対応）／ADV

全投票平均点 8.7209
本誌の平均点 8.0

今回、初プレイだったが、サターン版の評価通り素晴らしい作品だった。ヘッドホンを使うと、すぐ横で話をしているような錯覚に陥るくらい、リアルで臨場感ある会話を味わえる。ストーリーも心にジーンときた。（岩手県・佐藤和浩・25歳）ドキドキという感情を、ぷるぷるぱっくの振動で再現するというのはいい試みだと思う。いくらオマケ要素があるとはいえ、ストーリーはサターン版と同じなので、前に買った人はちょっと買いづらいかも。（大阪府・網野剛造・23歳）

?着 ゲットバス



セガ／'99・4・1／5,800円／9,800円〈つりコン同梱〉（VGA、つりコン、ぷるぷるぱっく対応）／SLG

全投票平均点 ?
本誌の平均点 7.0

キャストの時に、釣りコンを本当のロッドのように画面に投げるようにしてあるのにびっくり。アーケードモードは、かなり元に近い、というかそのまんまに感じた。コンシューマモードは、バス釣りの勉強をするとより燃えると思います。気温や天候、ルアーの選択によって、ちゃんと釣果が違ってくるほどホンモノっぽく作ってあるんです。ただ、ときどき処理落ちっぽいところがあったり、ロード時間がちょっと長いように感じたのが残念でした。（東京都・木野内孝司・18歳）

オッズ表ドリームキャスト周辺機器&その他

順位	前回	周辺機器名／データ	全投票平均点
1	2	ぷるぷるぱっく ●セガ●3月4日発売●1,800円	9.2659
2	1	ドリームキャスト・VGAボックス ●セガ●1月14日発売●7,000円	9.1875
3	3	アーケードスティック ●セガ●11月27日発売●5,800円	8.6653
4	4	レーシングコントローラ ●セガ●1月28日発売●5,800円	8.5168
5	5	ドリームキャストコントローラ ●セガ●11月27日発売●2,500円	8.4355
6	新	ドリームキャスト・ガン ●セガ●3月25日発売●3,000円	8.0909
7	7	ドリームキャストキーボード ●セガ●11月27日発売●4,500円	8.0253
8	6	ビジュアルメモリ ●セガ●11月27日発売●2,500円	8.0153
9	8	ポップンコントローラ ●コナミ●2月25日発売●4,990円	7.653
10	9	ドリームパスポート ●セガ●11月27日発売●本体同梱（非売品）	7.5474
11	10	あつめてゴジラ～怪獣大集合～ ●セガ●'98年7月11日発売●2,500円（※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム）	5.8571

※周辺機器への投票は、基本的に操作性や使用感など、評価の対象となる周辺機器を投票してください。S端子ケーブルなどのケーブル類などは、投票があっても掲載しないことがあるので要注意（※ただしカウントはしています）。

場外馬券場 夢馬主の声

●「隊長さん」と「ハチ」の予想が1回でも当たったことが、ボクの記憶にないのは、気のせいか？（香川県・安藤慎也・15歳）
●つりコントローラ対応で「釣りキチ三平」をゲーム化希望。ジャンルはフィッシングアドベンチャーで。（東京都・難波正治・19歳）
●セガプロバイダの無料期間終了日……。それはボクのインターネット最後の日(笑)。（鳥取県・森谷拓司・28歳）

総評　春休みの次はゴールデンウイークだ！

短い春休みも終わってしまって、残念がっている人も多いんじゃないかな？　でも、もう少ししたら、今度はゴールデンウイーク。今から買いたいソフトの目星をつけておくのも悪くないぞ。充実してきたドリームキャスト。お楽しみはこれからだぞ!!

↓応募方法はこちら！当面はセガサターンも受付け中!!

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名に（※正解者多数の場合は抽選で）、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、バイクレースゲームの新作「レッドラインレーサー」だ。この作品は、ドリームキャスト読者レース初登場時に、何着で登場するかな？　右の例のように書いてね。

今週の着順予想 「レッドラインレーサー」は何着だ？



【隊長さんの予想】えーと……。なかなかムズイの。18着あたりでどうよ。
【ハチの予想】ボカァ、ちょい下で22着なんだな。

4/9号当選者　4/9号着順予想「ゲットバス」はまだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。当選者は、オッズ表にランクインししだい発表いたしますので、もうしばらくお待ちください。

オール読者レース　参加者大募集中！

オッズ予想ゲームでダブルチャンス！

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『ドリマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本!）あげるぞ。今週は新作「WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫」の予想をしてもらおう。この作品のドリームキャスト読者レース初登場オッズは何点になるかな？　右上の例のように書いてくれ。

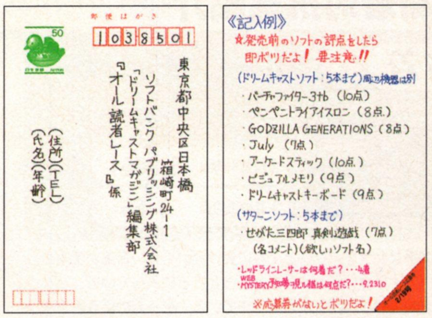
今週のオッズ予想 「WEB MYSTERY予知夢ヲ見ル猫」は何点だ？



【隊長さんの予想】うむむむ…。これもまた……。7.1329あたりでどうじゃ？
【ハチの予想】ボクはもうちょい上の7.6184で。

4/9号当選者　4/9号オッズ予想「スーパースピード・レーシング」は、今回8.5714でランクイン。この予想にはなんとピッタリ賞が2人出現。岩手県・橋本秀夫君と京都府・亀井玲二君には、特別にソフト2本送っちゃうぞ。おめでとう。待っててね。

ハガキの書き方



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用アーケード・スティックとビジュアルメモリのセットとお好きなソフト（セガサターン、ドリームキャストどちらでも可）1本をプレゼントするぞ。応募者は、①ハガキに応募券(P.14の左下のモノを使用のこと）を貼って、②ドリームキャストもしくはサターンのやったことのあるソフトに評点をつけ（発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、周辺機器も随時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、コーナー内でするよ。今号の締切は4月22日（当日消印有効）だ。

毎週の特別プレゼント！

アーケードスティック&VM（ビジュアルメモリ）



ドリームキャストユーザーなら、持っていても損はしないこのセット。今週も、第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった全応募者の中から抽選で5名様に、ラストチャンスがあるからね。ドンドン送ろう！

4/9号当選者　最後は、4/9号応募者プレゼントの発表だ。今週は、福井県石塚俊昭君、徳島県・大瀧剛造君、秋田県・前田紗樹さん、東京都・下村規貴君、神奈川県・藤島俊宏君の5名に決定だ。おめでとう。プレゼントが届くのを待っててね！

「お次は、たまってた着順予想なんだな。『ブルー スティンガー』は、ボクがムチャクチャ近くて、ちょっとビビリ入りましたね（笑）」「ぬー、ワシもいいセンいっておったのに……。で、当選者は？」「8.8461のオッズに対し、今回は1回目（3/26・4/2号）が福岡県・岡本徳広君が8.8462の最近似値をマーク。また、2回目（4/2増刊号）では、静岡県・大田義男君がピッタリ賞をマーク。おのおのソフト送るんだな」「ではまた、次号。続きはP.143なんだなっ」「うむ」

オール読者レース応募券 4/23・30号

WEEKLY 発売直前のドリームキャストソフトはこれで完全チェック!!

Dreamcast ドリームキャスト ソフトレビュー SOFT REVIEW

このコーナーの見方 このコーナーは、発売予定1週間以内のドリームキャスト新作ソフトを基本対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の“参考意見”としてご覧ください。

点数について
各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。
- ●1～2……製品レベルではない。
- ●3～4……あまりいい点がなく、不満点が目立つ。
- ●5～6……不満点が目に付くが、いい点の方が目立つ。
- ●7～8……自分なら、このソフトを買って遊びたい。
- ●9～10……このソフトは買い! 他の人にもオススメできる。

女性ユーザーズ
女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。
今週のメンバー ●ひとみ

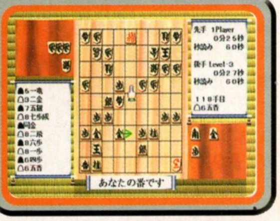
担当ライターズ
最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。
今週のメンバー ●まさ ●金子光晴

ゲストライターズ
ドリマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。
今週のメンバー ●電波宙年

4月9日～4月15日
▼発売予定ソフト

森田の最強将棋

4月15日発売



- ●ランダムハウス
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●TAB(将棋)
- ●バックアップあり
- ●1～2人用(対局プレイ可能)
- ●VAGボックス対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 8.0

強さと速さを兼ね備えた本格派



将棋ゲームでの強さの代名詞ともいえる「森田将棋」がDCに登場。マシン性能をいかんなく発揮した速さを誇る本格派になっている。

Vol.12　101Pへ

最高のコストパフォーマンス

はじめに、私はレベル3にやっとこさ勝てるくらいの棋力であることを白状します。そんな私にもはっきりわかるのは、強さと思考時間の短さのバランスが家庭用ゲーム機の将棋として群を抜いていること。レベル5すら中盤で1手5分くらいだから驚き。レベル1でもわざと悪手を指してくることがないのが好感度の高い反面、手ごわいとも思うけどね。駒の動かし方を知っている程度じゃ勝てないよ。でも、助言が的確だから将棋の勉強にも使えるかな。熟成されたシリーズだけに欠点もないし、まさに質実剛健って感じ。　（ひとみ）

9

強いっ! けど遅くない?

定番の将棋ソフトですが、内容は対局と詰将棋がメインのシンプルな構成になっています。これだけ聞くと無骨なようにも思えるけど、各種設定は充実していて、対局と詰将棋をやるうえで文句が出ることはありません。DCだからといって特に思考時間が短いということはなく、最高レベル5のCPUに無制限に持ち時間を与えようものなら、スクリーンセイバーの発動もお構いなしで考え続けるほど。もちろん持ち時間の短縮は可能ですが。思考時間の短縮より、棋力の向上を優先していますね。強いぞっ。　（まさ）

7

確かに強いわ

レベル1ですら、ネチネチとこちらのミスにつけ込んでくるあたりに、人間臭さを感じてしまった。思考スピードにおいてはもちろん最高峰で、レベルと思考方法にもよるが、時間無制限設定かつ終盤においても10分程度で打ち返してくれるなど、ようやく実用に耐えるソフトが完成したという印象。圧倒的な思考能力を生かした詰将棋は、定跡を攻略するのにも使用可能だし、何回でも使える助言と併せ、棋力アップを目指すならこれ1本で十分だ。BGMや壁紙などの環境設定はやや寂しいが、不満というわけではない。　（電波）

8

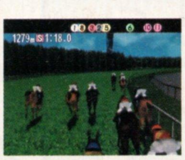
チェック! 新着ソフト&周辺機器

今週は「デジタル競馬新聞」と「森田の最強Reversi」の2本をチェック。どちらも本体性能を十二分に活用したスペシャルソフトだ!?

デジタル競馬新聞　マイトラックマン

発売中(4月8日発売)





新しい競馬新聞の形
通信機能を使った、競馬情報ソフト。レースの出走表やオッズなどの情報を無料でダウンロードできる。予想レースも可能。

- ●ショウエイシステム
- ●6,800円(全年齢推奨)
- ●ETC/シミュレーション(デジタル競馬新聞)
- ●バックアップあり
- ●1人用
- ●VGAボックス、通信対応

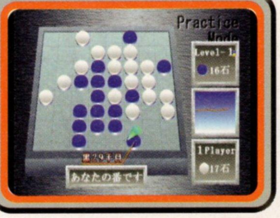
使用サンプルの完成度 100%

Vol.13　30Pへ

その名の通り、DCを使って配信される競馬新聞。専門紙の予想が読めるなど、情報面での充実が図られている。もちろん、予想ソフトとしても使用できる。ダウンロードしたデータを使うため、自分でデータを入力する手間がかからない点が使いやすい。データベースも充実しており、使い方次第では役立つツールとなり得るソフトだ。通信で入手した新聞データの保存にはVMが1個分必要なので必ず用意しておこう。(金子)

森田の最強Reversi(リバーシ)

4月15日発売





これぞ最強!! 君は勝てるか!?
いわゆる「オセロ」タイプのゲーム、「リバーシ」が最強の思考ルーチンにてDCユーザーに挑戦! 学習機能を搭載した強者だ。

- ●ランダムハウス
- ●2,800円(全年齢推奨)
- ●TAB(リバーシ)
- ●バックアップあり
- ●1～2人用(対局プレイ可能)
- ●VGAボックス対応

使用サンプルの完成度 100%

Vol.12　101Pへ

基本ルールは「オセロゲーム」と同じ。最大の特徴は、「挑戦モード」のコンピュータが、やたら強いこと。その強さたるや、オセロの世界王者でも手こずるというが、あながち誇張ではないだろう。とはいえ、「練習モード」では「待った」や「助言」があるうえ、レベルを下げれば勝てるので、まずはそのあたりからトライしよう。価格は2,800円、クリアすれば懸賞があるのも見逃せない。(チキン関)

レビュアー紹介
このレビューを書いている人はどんな人? そんな疑問を持った人は、ここをチェック! レビュアーのコノミがわかるぞ。

チキン関
「リバーシ」もそうだが、このところプロレス、ロボット、自衛隊等、個人的な嗜好が妙なところで役に立つ。魔女っ娘ものはないかねぇ?

まさ
「ストⅢ3rd」に備えて「2nd」でリハビリ中。黒色のまことは僕のなので使わないでください。うそです。とりあえず、リープアタックの入力クセを直さないとね。

金子光晴
趣味はラジオを聴くこと。『ゲルゲ』が終わったのはすごいショックでした。いい番組だったのに……。

電波宙年
いまだ身から出たサビでDCが買えず。先日秋葉原をまわっていると、なんと「ジェネシス3」が売られているではないですか。むぅ、思わぬ強敵が出現(笑)。

ひとみ
発売日に買ったままやっていなかった「FFⅦ」をプレイ中。趣味? モータースポーツとフィットネス。わりと健康的でしょ。

PART 1

通信料金無料期間延長!!そして

みんなが気軽に通信を楽しめるようにと実施されてきた、セガ・プロバイダーへの接続無料キャンペーン。その無料期間の延長が決定し「ドリームパスポート」の新バージョンも完成間近とのこと。ネットワークの今後についてセガに緊急取材を試みた。



㈱セガ・エンタープライゼス
ドリームキャスト事業本部
営業企画部 営業推進チーム
マネージャー

柴崎 敏広

セガのネットワーク事業の今後について、柴崎氏に語っていただいた。「今、オフィシャルホームページ“dricas”でユーザーにウケているのはメールチャムですね。今後もいろいろな分野のキャラを登場させて、輪を広げていきたいですね」とのこと。

この半年、ドリームキャストの通信事業はどうだったか!?

ドリームキャストのハードコンセプトは「プレイ＆コミュニケーション」。もちろんそれはモデムを使ったネットワークを意味し、セガはオフィシャルサイト“dricas”の運営や「セガラリー2」の通信対戦など、新しい遊びを提供してくれている。しかし、現状のコンテンツを見渡す限りでは、正直なところまだまだ物足りないのも事実。そこで、これからのネットワークサービスについて、営業企画部の柴崎氏に話をうかがった。

――まずは「ドリームパスポート2」の仕様について、軽くお話をうかがいたいのですが、どこが変わったのでしょうか?

柴崎　「ドリームパスポート」というのはその名前が示すとおり、お客様がなるべくお手軽にネットワークの世界に入ってこれるようにというコンセプトでDC本体に同梱したものです。ネットワーク接続に必要な登録を簡単に済ませ、その場からインターネットの世界へ入れます。現在開発中の「2」では、もっとエンターテインメント性を高めようということで、動画や音が再生できるようになったのが最大の特徴ですね。これでウェブ上にいろいろと面白いコンテンツを仕掛けられるようにもなりましたので、現在は並行してそういった作業も進めています。他にも新機能はたくさんあり、今回はバージョンアップというより、全く新しいソフトを作っているというつもりでいます。

――今後のネットワークのコンテンツというのは?

柴崎　まずはオフィシャルホームページ“dricas”の中ではメールチャムが大人気で、東京ゲームショウでもライブ風のミニステージを開催したんですが、非常に好評でした。あとはドリームマップが、「2」に合わせてメールアドレスが入った旗も立てられるようになりましたので、コミュニケーションという部分でも今後ますます楽しんでいただけるのではないかと思っています。こうした“dricas”のように、これからもいろいろとコミュニティを増やしたいというのはありますね。これからもどんどん世界が広がっていくようにコンテンツを拡大していきたいと思っています。あと、先日の東京ゲームショウで発表した「ぐるぐる温泉」のようなウェブゲームでもコミュニティは形成されるはずですから、そういったネットワークゲームからも、DCのコンセプトである「プレイ＆コミュニケーション」のベースを作っていけたらと思ってます。

――DCユーザーのネットワークの接続率というのは?

柴崎　発売当初から接続率は変わらない勢いで、ご購入のお客様の3割は確実にネットワークに登録していらっしゃいます。ただし、その中にはすごくアクティブにつないでいる方もいれば、はじめにつなげただけという方もいらっしゃいますが、平均接続時間は高くなっていますね。

――接続していない残りの7割の方に対して、何かアピールなどは?

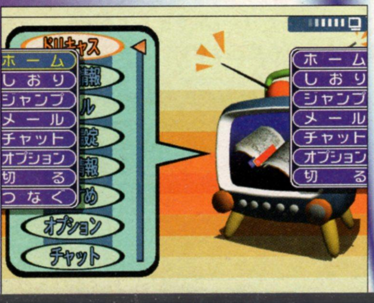
柴崎　簡単にインターネットが楽しめますよとか、お手軽にメールが出せますよというアピールの他に、DCはゲーム機という明確な目的がありますので、そういう点をドンと打ち出すことが必要だなと思います。コミュニティではこんなことが楽しめるんだとか、同じゲームでもネットワーク対応だとこんなに楽しいんだとか、やりたい目的がないとネットワーク接続へのハードルはなかなか越えられませんよね。今後はネットワークを使

春の特集!!

ドリームキャストのネット

DREAM PASSPORT ドリーム・パスポート

どこが新しくなった?「ドリームパスポート2」



本体に同梱されている「ドリームパスポート」は、気軽にインターネットの世界を楽しめる簡易なブラウザ。メールの送受信やホームページの閲覧などは確かにこれで事足りるのだが、ちょっと簡易すぎてあれこれと不満があるのも事実。

今回の「ドリパス2」は、そんな不満がきれいサッパリと解消されている模様で、DCインターネットユーザーにとってはまさに待望のブラウザと言えそうだ。ここでは、その機能に関して触れてみよう。

1 “Macromedia Flash”に対応

簡単に言えば、ホームページ上のアニメーションが再生できるようになる。“dricas”などのコンテンツも、これでガラリと賑やかになるだろう。ユーザーが自由に作成できるかは現段階では不明だ。



今まで物足りなかったホームページも、これで華やかに見れるぞ。

2 “JavaScript”に対応

ホームページ上で実行可能なプログラムのことで、簡単な演算処理やボタンなどをクリックしたあとの処理を制御できる。具体的にどんなことができるのかはOSに依存する部分が大きく、未知数だ。



Java専用という寂しいメッセージとも、これにてオサラバ。

新生ドリームパスポート2に迫る!!

ったあのゲームがやりたいからDCを買うんだという強いタイトルを用意していく必要があると思います。

――ネットワークサービスを行ううえで、いろいろなメンテナンス情報などの通知を見過ごしているユーザーも多いと思うんです。そういった方へのフォローというのは？

柴崎 Dreamcastネットワーク事務局というのを設けており、アフターフォローに関してはそちらの事務所が対応していますので、問題ありません。

――ハードの普及に伴って接続数も増え、今後は日本最大級のプロバイダーになりつつありますが？

柴崎 プロバイダ事業で商売をやっていくつもりはありませんが、それだけ会員数が増えればそれだけのコミュニティが発生するわけですから、この巨大なネットワークを、どう形成していこうかという点ではいろいろ考えていきたいですね。

――プロバイダーとしてもユーザーの管理などは大変なのでは？

柴崎 私どもはよりよい環境維持に努めているのですが、やはりユーザーのみなさんが一部のサービスに瞬間的に殺到しますと、予想外に負荷がかかることがあるんです。十分な設備を持たせてはあるのですが、その予想を上回る大量のアクセスがあるとお客様にご迷惑をおかけすることがあり、その点に関しては申し訳なく思っています。そういった点でも少しでもストレスがたまらないように、利用しやすい環境を提供できたらなと思いますね。

――電話料金に関してはいかがお考えでしょうか？

柴崎 やはりこれは、通信事業に関わる全ての企業はそこで頭を悩ませているところでしょう。これは軽い問題ではありませんから、我々としては通信料金という問題を浮き彫りにするぐらいDCを世の中に浸透させるつもりで、取り組んでいこうと思います。

――何とか少しでも通信料を安くする方法はないものでしょうか？

柴崎 最近は通信サービスもいろいろな割引サービスがあります。お客様の環境で一番お得なサービスをチョイスすることでも負担はかなり軽減できるのではないでしょうか？ 我々もお客様の負担が少しでも軽くなればと、プロバイダー料金の無料サービスを行っています。これからも我々なりに努力していきます。

今年内に、外部記憶装置などの周辺機器も登場!?

――DCを通信の入門機として使っているユーザーも多いと思うのですが？

柴崎 ある意味でパソコンに近付きつつあるというのはありますね。周辺機器なども、発売当初からかなり開発検討していますし。記憶媒体に始まり、マウス、プリンタ、さらに早い高速モデム、ISDN対応などなど、いろいろ検討はしています。それらをどのタイミングでどういった形でお客様に商品としてご用意できるのかというのも、我々の課題ですよね。技術的には可能なものばかりですが、それが何万円もするようでは引いちゃいますからね(笑)。ハードだけでなく、アプリケーションもどんどんスペックアップしていって、パソコンのブラウザなどと同性能のものをDCにも実現させていきたいですね。

――その記憶媒体というのは年内に？

柴崎 早い時期に実現させたいと思っています。その時にはそれを利用できるコンテンツのほうも充実させたいと考えています。年内にはいろいろなコンテンツが出そろってきますから、そこの期待してください。

――最後にユーザーにひと言。

柴崎 これから、DCのネットワーク機能を使った新しい遊びの提案が本格的に始まります。データをアップ／ダウンロードできたり、ネットワークにつないだらゲームがガラリと変わっていたとか、そういったことが現実にできるわけですから、本当の意味でのネットワークの遊びというものを今年は展開していきたいですね。

――ありがとうございました。



キーボードの次はマウス？ これに外部記憶媒体が加わればパソコン気分を満喫できる。



ドリームパスポート Q&A

ユーザー待望の「ドリームパスポート2」だが、その入手方法などや今後についてが非常に気になるところ。そのあたりを柴崎氏にぶつけてみたぞ。

Q:「2」の配付方法は？

A: 青ディスクへとバージョンアップがあったように、ユーザーは無料で配られることを望んでいるはず。これに関しては「入手方法に関しては近日中にお知らせするつもりです。ただ、我々としては一人でも多くの方の手に渡ることが必要だと思ってはいます」(柴崎)。どうやらまだ正式には決まっていない模様。また「単なるバージョンアップではない」(同)とのことで、果たして……？

Q:今後は「2」がバンドル？

A: 「それは十分にありえます。これから初めてネットワークで遊んでいただくお客様には、最初から高性能ソフトで通信の世界を体験していただくべきでしょう。まだ正式な決定事項ではありませんが、いろいろ検討しています。」(同)とのことで、これはかなり期待できそうだ。やっぱり、より高性能のソフトが出るんだったら、初めから同梱されていたほうがいいよね。これもどうなる？

Check! プロバイダーとしての、セガの責務

セガプロバイダーの加入者数も20万人を超え、その責務に関してはどのような構想があるのだろうか？ 「ユーザーがネットワークで遊ばれる際、どういう環境をチョイスしたら自分は得なのかというのが気になるところだと思うんですよ。お客様の住んでいる地域によって何を使ったら安上がりなのかというのは一概に言えませんので、今後は環境に関する様々な情報を提供していかなくては」(柴崎)とのことで、無料期間の延長だけでなく、今後に関してもいろいろと考えているようだぞ。まずは最近のユーザーサポートについて振り返ってみよう。

通信機器のCHECK 1 回線増強に伴うアクセスポイントの変更

「みなさんが利用しやすい環境を」(柴崎)ということでセガも様々な企業努力をしており、最近では一部の地域でアクセスポイントの変更があったばかり。これは回線の負荷を少しでも和らげようという増強の一つであり、今回の変更はユーザーからは直接見えない部分ではあるものの、よりよい環境へと整備されているはずだ。今後もサービスを期待したい。

通信機器のCHECK 2 無料期間が延長決定!!

これまで無料期間は4月上旬までと報じられてきたが、「お陰様で皆さまに大好評ということもあり、無料期間の延長を決めました。延長期間は追ってご案内させていただくつもりです」(柴崎)とのことで、これからも安心してネットワークにアクセスできるぞ！ いつまで無料なのかという点も気になるが、少しでも長く続けてもらいたいよね。

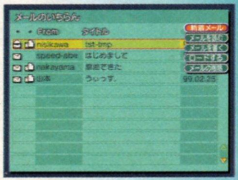
環境を最適化せよ!

3 メールにファイルを添付できる

これぞドリームキャストならではの新機能。何とメールにビジュアルメモリのデータを添付することが可能になったのだ！ この機能を使えば、例えばチャオのデータを添付してお見合い、「野球つく」のデータを添付して友達同士で対戦、「あつめてゴジラ」のデータ交換といったことが可能になる。ますます遊びの幅が広がりそうだ。

4 インターフェイスの刷新

画面が細かくなり、文字フォントもグッと読みやすくなった。それに合わせてソフトウェアキーボードも一段と使いやすくなったぞ。



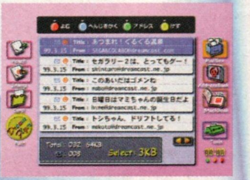
5 音声ガイダンス

接続の設定など、初心者には理解しづらい各種操作を音声で案内してくれる。これで初歩的な設定ミスが大幅に減りそうだ。



6 "DreamFlyer"の受信機能

文字だけの味気ないメールではなく、絵はがきのようにビジュアル付きのメールを利用できるのだ。セガからのスペシャルメールをゲットだ！



PART 2 電話料金をなんとかしたい!!

インターネットをつなげばつなぐほどかかる電話代。安くする方法はないの？



左上の時間表示に注目！　チャットや伝言板への書き込みをしていると、気が付けば時間が!!　ってことも多いはず。

DCでネットサーフィンをするだけならともかく、チャットや掲示板への書き込み、さらにはホームページを作ったりする人にとって、一番大きな問題になるのがこの「電話代」。一度回線を切って、再び繋ごうとすると本体側のページデータが更新されてしまうDCでは、いったん回線を落としての書き込みなどができず、すべての作業をリアルタイムで行わなくてはいけないため、その間、電話代はかかりっぱなしになってしまう。キーボードを持っている人ならともかく、パッドで入力している人にとってはとてもツラい限りだろう。しかし、ある一定の料金を支払えば利用できる「割引サービス」や、テレビのCMでもよく見かける新電電のサービスなど、上手く使えば電話料金を大幅にセーブできるサービスも多くあるのだ。これを利用しない手はないぞ!!

通話料金割引サービスはこんなにある!!

●NTT
テレワイズ、テレチョイス
テレホーダイ、エリアプラス
タイムプラス、テレジョーズ

●KDD
国内1円通話

●DDI
市外通話サービス

●東京電話 など……

アクセスタイプ別 通話料金割引サービス

●通話料金割引サービスとは？

NTTが用意しているサービスと、独自の回線を利用している「新電電」のサービスの大きく2つに分けられる。NTTのサービスは簡単な手続きと、通常の回線使用料以外にサービス使用料がかかる。選び方を間違えると割高になってしまうモノもあるので要チェック!!

まずはキミのタイプを確認しておこう!!

TYPE A 市内にアクセスポイントがない

遠距離通話割引を利用すべし!!

市内（同地域内）に1つもアクセスポイント（以下AP）がない場合、市外のAPを利用する他ないため、通常電話料金以外に遠距離料金が加算されてしまう。それをカバーしてくれるサービスとしてNTTでは、市外通話すべてに割引が適用されるテレワイズや、20Km圏内のみで適用されるエリアプラス、指定した番号のみに割引が適用されるテレチョイス、新電電では20Km以上からの電話料金を6秒毎に計算してくれるKDDの国内1円電話、α（アルファ）機能を搭載している電話機または無料レンタルの装置を回線に挟めば自動的に適用されるDDI（第二電電）の市外電話サービスがある。

こんなサービスがあるぞ！

テレワイズ、エリアプラス
テレチョイス（以上NTT）
市外電話サービス（DDI）
国内1円電話（KDD）

TYPE B アクセス時間は短いが、毎日つなぎたい

時間帯別の割引や新電電のサービスがお得

それほどネットサーフィンはしないけど、メールチェックなどをマメに行いたい、といった接続時間はさほど長くないが、累計がそこそこになってしまう場合にも有効なサービスはある。NTTでは市内通話すべてに適用されるタイムプラスや、定額までの通話が無料、それを越えても一定金額まで割り引きされ、市外市内の通話どちらにも適用されるテレジョーズなどがある。また関東地域（東京電力圏）のみに限定されてしまうが、申し込めば3分9円の東京電話も割安。また、それらのサービスを使わずとも、23：00から8：00までに適用されるNTTの深夜割引などで十分料金を押さえることができる。

こんなサービスがあるぞ！

タイムプラス
テレジョーズ（以上、NTT）
東京電話（TTnet）

TYPE C とにかく長時間アクセスしたい!!

ずばり!!番号指定のつなぎ放題サービスを使おう

ヘビーネットユーザーでは常識となりつつあるNTTのテレホーダイ。ちなみに、このサービスが適用される時間帯はサーバが込み合う、といった点からも、利用者がいかに多いかがうかがえるだろう。このサービスは定額料金を毎月通常電話料金と共に支払えば、指定した番号2カ所に23：00から8：00まで電話がかけ放題、というサービス。市内のみの指定が可能な「1800」と、市外も指定できる「3600」のプランがある。残念ながら昼間の接続には適用されないが、それ以外であれば他のどのサービスよりも圧倒的におトク。さらに、近々24時間適用される定額料金サービスも開始されるとのウワサも……。

こんなサービスがあるぞ！

テレホーダイ
テレホーダイ1800（市内）
テレホーダイ3600（市外）
テレジョーズ（以上NTT）

これらのサービスの詳しい割引内容を次のページで紹介！

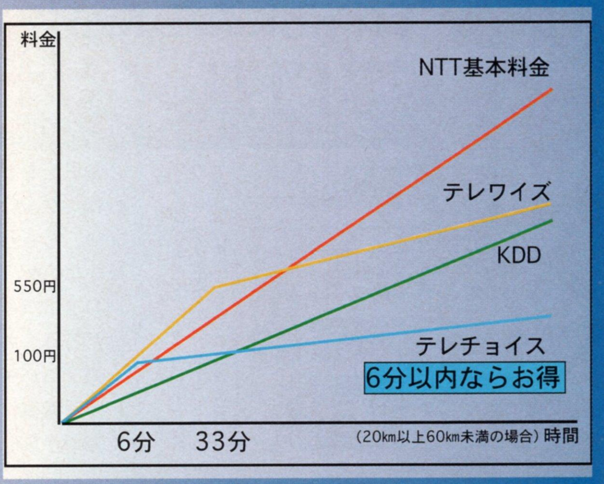
TYPE A の場合 遠距離通話割引サービス

通話距離に合わせた割引サービスを使おう

距離によって割引率が変動するので一概にどれが安いとは言えないが、APを一カ所に特定でするのであれば、NTTのテレチョイスが一番お得。特定せずに30Km以上離れた場所にかけるのであればKDD、30Km圏内で月に2時間半以上の接続であればNTTのテレワイズがおトク、ということになる。ちなみにKDDは手続き不要で接続も楽だが、距離によってはNTTの通常料金より割高になってしまうので注意。

●各サービスの料金比較（3分間でかかる金額）

サービス名	20km以下	30kmまで	60kmまで	定額使用料
NTT通常電話料金	20円	40円	50円	
テレワイズ10	18円	36円	45円	550円
KDD	30円	39円		
テレチョイス30	16円	31円	38円	100円



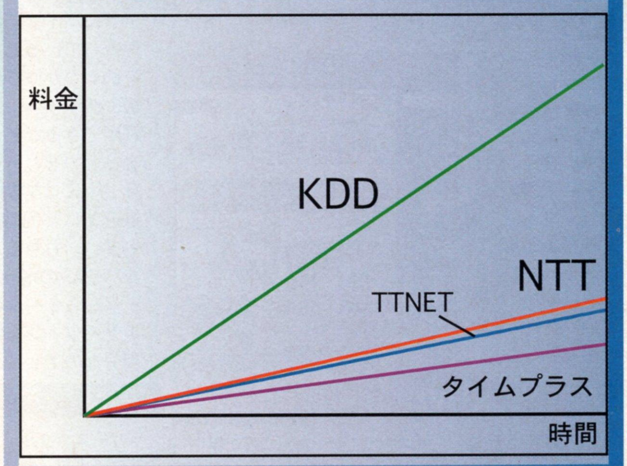
TYPE β の場合 アクセス時間別割引サービス

通話料金自体を割引設定に!!

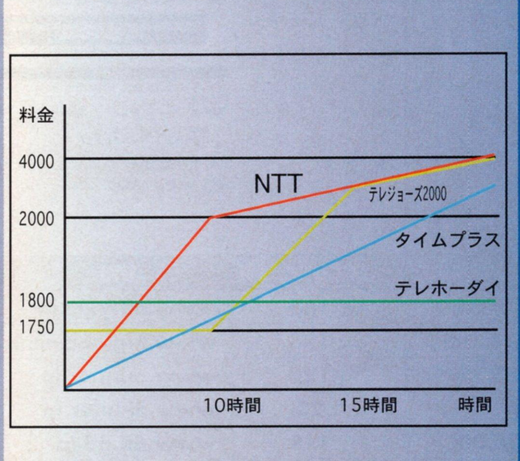
同一区間内で通話時間のみを考慮した場合は、NTTのタイムプラスがおトク。ただし月額200円が基本料金以外に請求されるので、1カ月の通話時間が1時間以上なら、ということになる。つまりそれ以下で収まる関東近郊のユーザーならば東京電話の方がおトク。また下の表に記載されているテレジョーズの料金は、定額の料金を越えた1,000円分の通話料金にかかる割引で、単純に同区内の使用のみで考えるとサービス使用料を考慮した場合割高になってしまう。しかし、市外通話も同率の15%割引が適用されるので、通話時間によっておトクになる場合がある。つまり1カ月の通話時間が1時間以内で関東近郊以外の場合は、NTTの通常深夜割引を上手く利用して電話代を押さえよう。

●各サービスの料金比較（同一区域内）

各サービス名	3分間の料金
NTT通常電話料金	10円
タイムプラス	7.1円
テレジョーズ	8.5円
KDD	30円
東京電話（TTnet）	9円



TYPE C の場合 定額固定の通話サービス



深夜のつなぎ放題サービスが最強!?

とにかくたくさんの時間接続したいのであればテレホーダイで決まりだろう。たとえ時間が深夜、もしくは土日祝日のみで、2カ所の番号に限定されても魅力的。ただしこのサービス、APが市外にしかない場合は3,600円のプランにしなくてはいけなくなる。この場合、プランによってテレジョーズのほうがおトクな場合がある。また、同一区内であっても15時間以内の通話時間なのであればタイムプラスの方がおトクだ。

NTTテレホーダイ
深夜11時～早朝8時まで通話時間にかかわらず、定額で通話可能。

テレホーダイ1800
市内番号2カ所にかけ放題

テレホーダイ3600
市外番号2ヵ所にかけ放題

割引サービスを組み合わせてさらに電話料金削減

NTTの割引サービスの場合、各サービスを複数契約することができる。組み合わせによっては、電話代をかなり削減することができるのだ。もちろん、新電電との複合も可能だが、同一距離のサービスを契約してしまうと、新電電のサービスが別回線を経由するため、NTTのサービスは無視され、結果的に使用料金だけを払う格好になってしまうので注意。サービスに関する契約法方などはNTTに問い合わせると親切に説明してくれるぞ。

たとえば……
昼間…タイムプラスで割引
＋
夜間…テレホーダイでつなぎっぱなし

タイムプラス＝200円
テレホーダイ(1800)＝1800円
合計2000円の定額料金で
昼夜合計10時間/月以上の
接続ならお得

次のページは将来に向けてのプロバイダ選びだ!!

PART 3 有料化になったら!? ドリームパスポートでも変えられる プロバイダサービス選択の自由!!



この設定によって、セガプロバイダ以外のプロバイダ設定を入力しても、インターネットに接続することができるのだ。

先日、セガプロバイダの有料化延期が発表されたが、いつかは有料化されるのは間違いない。もちろん絶対変えないといけないわけではないが、有料化後の料金設定しだいでは、別のプロバイダへの乗り換えを検討してもいいだろう。もちろん、インターネットには多くのプロバイダがあり、多彩なサービスでユーザー獲得にしのぎを削っている。そんな多くの中からいくつかを紹介してみよう。

プロバイダによってさまざまなサービスがある!!

プロバイダには接続料以外にも様々なサービスを行っているところがほとんど。メールアドレスをいくつか作ることができたり、会員専用の掲示板やチャット、情報サービスなどのコンテンツを利用できるなど、その内容は実に多彩。また、料金ひとつをとっても、様々なプランが用意してあり、中には学割があるプロバイダもある。また、最近では、何時間接続してもOKの料金定額固定も多い。もちろんサービス自体は少なくても、サーバやAPの増設などが頻繁に行われているプロバイダならデータの送受信もスムーズに行え、ネットサーフィンも快適。電話代にも直接響いてくる部分なのでしっかりチェックして決めよう。

ドリーム☆ネット

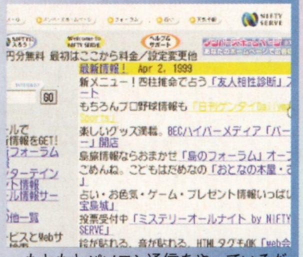
NTTデータとソフトバンクが提携して運営しているプロバイダサービス。NTTデータが持つバックボーンで、快適な通信ができる。料金プランにはカード決済のみだが学生割引もあり。



独自のコンテンツは若干弱いながらも、入会特典やキャンペーンが多い。また比較的話中率が低い。

NIFTY SERVE

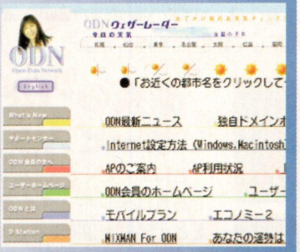
インターネットを実際していない人でも聞いたことはあるであろう、国内最大の会員数と実績を誇るニフティー。サービスもチャットやフォーラムから情報サービス、オンラインショッピングまでと充実のコンテンツ。クレジットカードなしでの入会も可能。通信環境も充実しており快適。とにかく信頼性という点ではピカイチ。料金が若干高めだが、安定したサービスを受けることができる。



もともとパソコン通信をやっているだけあって、趣味趣向に応じたフォーラムが豊富なのが特長だ。

ODN

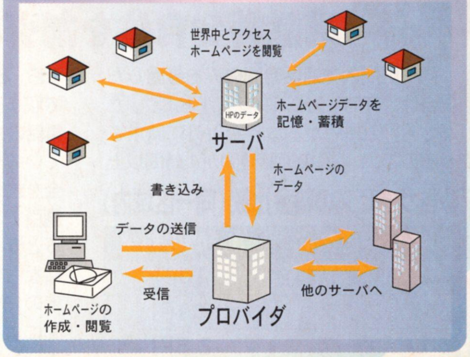
リーズナブルという点で、群を抜いているプロバイダがこのODN。サービスのコンテンツはまだまだ他に及ばないモノの、入会方法が、オンラインサインアップ以外に、申込書、電話申し込みと用意されており、支払方法もクレジットカード以外に銀行引き落としや請求書送付といった選択肢があるのは、未成年も多いDCユーザーにはもってこいといえるだろう。



すでにDDIに加入している人は、その料金にインターネット接続料を加算して支払うこともできる。

ところで「プロバイダ」ってなんだ?

プロバイダとは「ユーザーと世界中のネットワーク、各サーバを繋ぐための窓口」の役割をしており、様々な会社が、APやサーバーを設置しサービスを提供することによって初めて成り立つ。ユーザーはその会社と契約し、それらの使用料を払うことにより、それらの機能を電話回線を通じて「使わせてもらう」のだ。通信の速度や安定性は、それぞれのプロバイダが持つAPやサーバの数や性能、そして会員数によって変化し、会員数に比例してAPやサーバもより多く性能がよければより速く、快適なインターネットが楽しめるのだ。



インターネットでプロバイダ選び プロバイダーエクスプローラー

ここで紹介している以外にも、まだまだ様々なプロバイダがある。それらの中からより環境のいいサーバを探したい、という人にオススメなのがこの「プロバイダーエクスプローラー」という検索エンジンページ。自分の希望する条件を入力するだけで、その条件に見合うプロバイダを教えてくれるのだ。非常に便利でオススメ。



試してみる価値アリ。(http://www.tky.3web.ne.jp/~masao777/)

代表的なプロバイダサービスデータ

名前	入会金	料金※1	特長	アクセスポイント数	URL
NIFTY SERVE	無料	5,000円(100時間まで)	各サービスに学割制度あり	168	www.nifty.ne.jp
BIGLOBE	無料	5,000円(50時間まで、以後1分10円)	家族全員サービスなどもあり	123	www.biglobe.ne.jp
ドリーム☆ネット	1,980円〜9,800円※2	2,900円(固定制)	980円で8時〜20時まで使い放題プランもあり	125	www.mbn.or.jp
IIJ4U	1,900円	4,900円(20時間以上一律3,000円加算)		20	www.iij4u.or.jp
DTI	2,000円	2,833円(固定制)	年間固定料金制で34,000円	119	www.dti.ad.jp
ODN	無料	1,950円(固定制)	料金の銀行引き落としも可能	131	www.odn.ne.jp
So-net	2,000円	3,000円(150時間まで、以降3分10円)	18歳以上の学生を対象にしたコースもあり	125	www.so-net.ne.jp

※1:20時間以上接続時の月額 ※2:プランによって異なる ※各プランの詳細はそれぞれのプロバイダーのホームページなどで確認してください。

ドリームキャストユーザーに贈る
新しいプロバイダへの加入方法は?

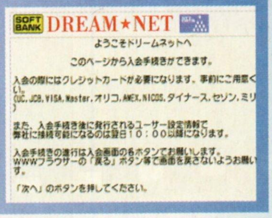
プロバイダとの契約方法は、インターネットから各プロバイダのホームページへ接続。そこで入会手続きを行ってしまう「オンラインサインアップ」か、申込書を手に入れ、郵送で手続きをする「申込書手続き」の大きく2通りにわけることができる。前者の場合、そのプロバイダのホームページに行けばOK。後者の場合は、PCショップなどで申込書を入手するか、直接申込書を郵送してもらう方法がある。他にもプロバイダによっては電話での申し込みなどを行っている場合も希にあるが、主な手続きの方法は右のような流れで行われる。



オンラインサインアップをすれば、その直後から接続できるという強みがあるのだ。

注1 支払いにはクレジットカードが必要?

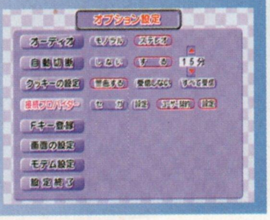
ほとんどの場合(特にオンラインサインアップによる契約)は支払いにクレジットカードが必要になる。この方法を用いているプロバイダとはカードがない限り契約はできない。しかし、申込書で申し込めば銀行引き落としや振り込みという方法を用いての契約も可能なプロバイダも増えてきている。カードがない場合は、そういった支払方法も可能なプロバイダと契約するほかない。



圧倒的にクレジットによる支払い方式が多いのが残念。

注2 ドリームパスポートを新しいプロバイダに変更するには?

新たにプロバイダと契約が完了したら、ドリームパスポート側の設定を変更する必要がある。まずドリームパスポートのオプション画面にある「設定」画面を開き、現在入力してあるセガプロバイダ用の設定を、新しいプロバイダの設定に変更していく。間違えないように慎重に入力していこう。その後接続を試して無事繋がれば完了。これで、ドリームパスポートを繋ぐことができる。



設定画面から接続プロバイダを変更し設定を行う。

加入までの手続き
ドリーム☆ネットの場合

インターネットから申し込む

まずドリーム☆ネットのホームページへジャンプ。「新規の方」という項目をクリックすると申し込みの案内ページへジャンプできるので、まずはそのページをしっかり読んで、契約ページへジャンプ。

加入申込書で申し込む

加入申込書をドリーム☆ネットホームページまたは、電話(03-5297-7760)かファックス(03-5297-7751)で取り寄せる。他のプロバイダによってはPCショップなどの店頭で配布している場合もある。

必要事項を記入して送信

各項目をしっかり読みながら順番に入力。すべての項目を入力したら、最終確認画面で項目の確認をし、データを送信すれば手続き完了。ただし、ドリーム☆ネットの支払方法はクレジットカード番号が必要なのであしからず。



間違いのないよう慎重に入力しよう。また、自分のID、パスワードはしっかりメモしておこう。

翌朝10時には接続可能に!!

必要事項を記入し、FAXまたは郵送

「設定情報」「ユーザーズガイド」が郵送される

数日後にドリーム☆ネットから、パスワード、IDなどの記載された「設定情報」と、詳しい案内の記載された「ユーザーズガイド」が郵送で送られてくる。1週間たっても送られてこない場合は、ドリーム☆ネットのインフォメーションセンターに問い合わせをしよう。

届いた設定情報を見ながらドリームキャストの設定を変更して作業完了。これで接続が可能になる。

到着日から接続可能

最後に
有料化の前に!今のうちに「ドリームパスポート」を登録しておこう!!

有料になるならないに関わらず、電話料金などを見直せば、もっと安くインターネットを楽しめるのはわかっていただけたハズ。しかし、現状DCでインターネットを楽しんでいない人が7割もいるのだ。えっ? 君もまだ繋いでいない? せっかくDCを持っているのに、ネットに繋がないなんてもったいない!! 無料で楽しめる今のうちに登録して、DCユーザーとのコミュニケーションや、DCの最新情報をゲットしよう!! ネットサーフィンでネットの世界に触れるのも楽しいぞ!!



これからネットを使ったゲームもどんどん増えていく。乗り遅れるな!!



直接キャラが返事をくれるのが魅力的な「メールチャム」。DCだけでしか楽しめないサービスだ。



最近リニューアルし、バカっぽさもパワーアップした「ドリバカン改」。投稿も募集中だぞ。

Dricasのコンテンツもどんどん充実していく他、電子メールやネットを利用した様々なサービスも増えていくぞ。ネットワークを駆使したゲームやダウンロードなどが登場する前に、繋いどけっ!!

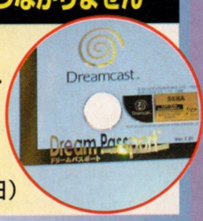
ドリームパスポートVer.1.01を持っていない人は……

これを読んで繋いでみよう、と思ってくれた君、ドリームパスポートは何色? 実は現在使われているのは青い色のVer.1.01なのだ。ネットに接続していたユーザーには直接郵送されていたのだけど、繋いでいないユーザーには届けられていないはず。しかし今から、下に記載してあるサポートセンターに電話すればOK。ちゃんと郵送してくれるぞ。あとは青DISCが届くまで、ちょっとだけ辛抱してね!!

注 ドリームパスポート1.00(オレンジのディスク)ではネットワークにつながりません

ドリームパスポートに関する問い合わせは……

Dreamcastサポートセンター
0120-258-254
受付時間
月～金10:00～17:00(除く祝祭日)



今年のドリームキャストは通信コンテンツが花咲くぞ!乗り遅れるな!!



ひと粒の種から大切に育もう、

妖精、錬金術……
神秘的な世界へ
あなたを誘う

OPENING ST

Opening Visual

メルクリウス●プリティ

Mercurius Pretty

end of the century

A FANTASY SIMULATION GAME OF ALCHEMICAL EDUCATION OF A SPIRIT

Special 特報 Report!

Inter Channel

- ●NECインターチャネル
- ●今夏発売予定
- ●価格未定
- ●妖精育成シミュレーション

第１報からはや９カ月。ついに続報が届いた「メルクリウスプリティ」の最新ゲーム画面を一挙公開、また、世界観をイメージしてもらうために、多数のゲスト作家さんのイラスト＆コメントも大々的にお披露目といこう。

※画面はすべて開発中のものです

生まれた小さな命。いつか巣立つその日まで







ORY DIGEST

オープニング解説

高度に発達した文明が混沌に侵食されつつあったある時代。荒廃の進んだ外界から逃げ込むように、1人の男がみすぼらしい小屋に帰ってくる。男の帰りを待ちわびていたかのように開き始める机の上の小箱。その中には人工生命体「ホムンクルス」の姿があった。やがてヴァーチャクリスタルの中に旅立つ彼女。その眼前に広がるのは摩訶不思議な住人達が跋扈する幻想的な異空間だった……。



小さな小さな妖精を、優しく大切に育てていくハートフルな育成シミュレーション、それがこの「メルクリウス・プリティ」。まだかまだかと一日千秋の想いで続報を待ち望んでいた人も多いと思うがご安心を。開発順調！　オープニングも完成。さらに、次ページからのゲーム画面を見たら期待せずにはいられなくなるはず。今回は、大まかなホムンクルス育成の流れと、メルクリの世界を彩る、魅力的なキャラクターたちを、それぞれの担当作家のコメントとともにお見せしたいと思う。今しばらくは、今回の記事でイメージを膨らませて待っていてほしい。

メルクリウスプリティの世界観がうかがえる、こだわりの一枚

「日本ではない場所。日本とは違った家、街並み、空。北東ドイツあたりという設定なので、緯度の高い、僕らのイメージよりかなり光が弱い場所です。ヨーロッパの文明は、壊れやすい木ではなく何千年と残ってゆく石でできている、時代が刻まれた場所なのです（LONGSHOT談）」　この言葉は、メルクリの世界を想像するためのもっとも大きな手がかりだ。そして、右の写真が、もはや説明の必要もないほどにそれを具現している。



初公開となるDreamcastドリームキャスト版のゲーム

あまりにも純粋な生物のため、ガラスビンの中から出すことはできないホムンクルス（人工生命体）。つまり、"話しかける"ことで感情を育てたり、運動させたり、本を読ませたりして育成していく。他にも、この世界ならではの精霊召喚、バーチャクリスタル体験といった手段で経験を積ませ、ホムンクルスに変化を与えられる。それらの育成手段をここで紹介しよう。



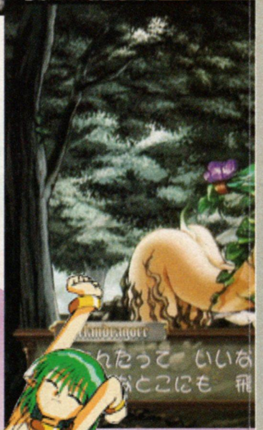
積極的にコミュニケーション 会話 Talk

直接、手を触れることのできないホムンクルスとのコミュニケーションは、必然的に会話に重きが置かれることとなる。ホムンクルスが成長していくにつれ、会話の内容も高度なものになっていく。また、ガラスビンを中から"ノック"して、プレイヤーに話しかけてくることもある。



プレイヤーとの会話に、一喜一憂するホムンクルスが可愛らしい。でも、優しさだけじゃなくて、ときには厳しさも必要？





人間が入ることのできないこの世界で、ホムンクルスはさまざまな出会いや別れを経験し、大きく成長していく。

ホムンクルスの成長

48日の育成期間の中で、徐々に姿を変えていくホムンクルス。もちろん、姿だけでなく喋り方や性格、能力までもが変化していく。ゲーム中では、一定の日数が経過するたびに1段階ずつ変体し、3段階目の変体で成体へと成長する。1段階目の8齢から2段階目の12齢に変体する頃から、教育の仕方でインテリジェント、ワイルドなどのタイプ別に分かれ始める。

4齢



生まれたばかりのこの時期に、まともな会話はできない。ワケのわからないことを言っていても、それはそれでかわいかったりする。

8齢



この頃になると、たどたどしくもお互いの意思疎通がはかれるようになってくる。こちらの呼びかけにちゃんとした反応を示してくれる。

12齢



この時期から、それまでの育て方によって容姿が大幅に変わってくる。会話もすでに支障はなく、快適なコミュニケーションがとれる。



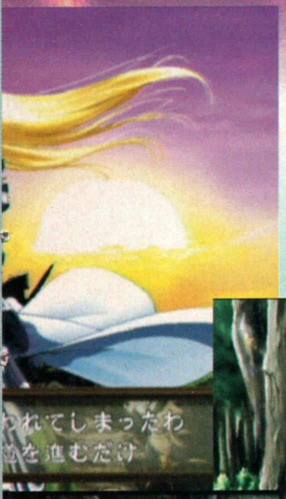


教養を身に付けるには欠かせない 学習 Study

ホムンクルスにさせる学習の中には、知的教養を身につけるための「読書」や、主に体力増強をはかる「運動」などがある。また、ホムンクルスの能力でアイテムを精製させる「クンスト」や、精霊の力を借りて能力を上げる「精霊召喚」（後述）なども含まれる。

メルクリウスプリティ

画面とともに、ホムンクルス育成の流れを見る



ヴァーチャクリスタル

外の世界の見聞を深める

ヴァーチャクリスタルとは、架空の世界が閉じ込められている、または、架空の世界に繋がっている「石」のことをいう。純粋な人工生命体であるホムンクルスだけがこの中に入ることができ、さまざまな冒険をすることができる。そこでの経験は、ホムンクルスにとって「現実」に起こった出来事であり、確実に成長の糧となるはずである。この部分は、アドベンチャーゲームとなっていて、さまざまなドラマが展開する。





声優　國府田マリ子

もっとメルクリ! VS

監督　苑崎透

去る3月30日、ホムンクルス役の声優の1人、國府田マリ子さんのアフレコ現場で、監督の苑崎透氏とのミニ対談が行われた。そのときの模様を緊急リポートするよ。

苑崎　収録後の感想をひとつ。

國府田　すべてのセリフを知っているんで、ぜひドリームキャストの中に入ってこっそりユーザーの反応を見てみたいですね(笑)。演じてて感じたんですが、彼女って思春期の頃の恋してる女の子みたいで、とても人間らしい感情豊かな子ですよね。

苑崎　僕はなるべく、生身の生きている感じを表現したかったからね。ゲームって、なんでも主人公が完全にコントロールできるっていう、あれが嫌なんですよ。ホムンクルスはゲームの中で生きているんだから、自分の感覚を持たせたい。だから、「あなたのことが好きです」って、どんなに相手のことを想っても、ちょっとだけ距離を置く感じ。

國府田　そうですよね。ただの妖精ではなくてちょっと小悪魔的な魅力が（笑）。アフレコではマスターの言葉ってわからないから、こんなこと言ってるのかな、あんなこと言ってるのかなって想像しながらやってました。ときどき、あまりに興味のある言葉があって、「これはなんて言われたんですか?」って聞き返したりして。

苑崎　演技面でのポイントは？

國府田　基本的にはすごいかわいらしい人間の女の子なんですよね。ただそうじゃないんだっていう切ない部分っていうのはユーザーの方に伝えたいかな。そういうシーンは特に大切に演じたつもりです。

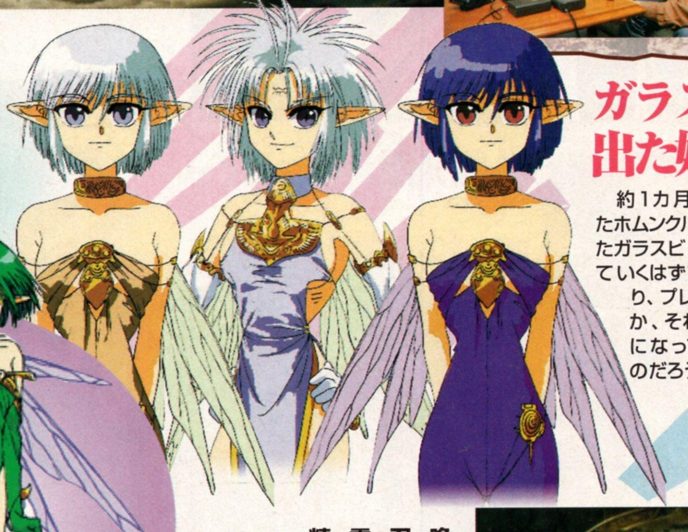


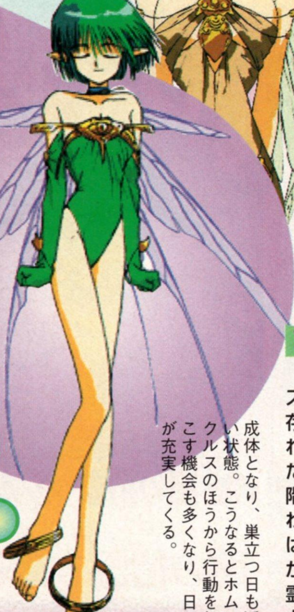


終始和やかな雰囲気で話は進み、周囲からも笑い声が。

ガラスビンの外に出た娘は……

約1カ月半の育成期間を終えたホムンクルスは、育成装置であったガラスビンから外界へと旅立っていくはずである。人間のようになり、プレイヤーのもとに残るのか、それとも人間以外の生物になってどこかへ行ってしまうのだろうか——。





16齢

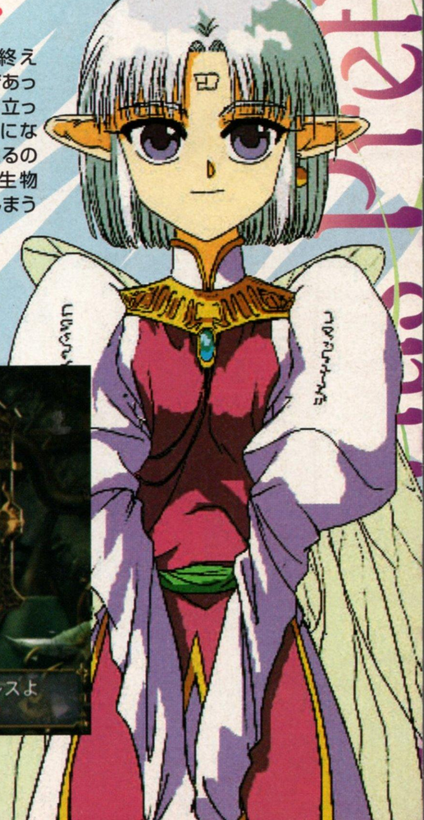
成体となり、巣立つ日も近い状態。こうなるとホムンクルスのほうから行動を起こす機会も多くなり、日々が充実してくる。

精霊・召喚

身体能力を向上させる

プレイヤーが育てるホムンクルスには、今のところ4つの属性が存在することがわかっている。それらの属性は、学習行動を取らせた場合の能力値の増減や、第2段階以降のホムンクルスの姿にも関わってくる。そして、精霊召喚とは、ホムンクルスに、4種いずれかの精霊を呼び出させ、個々の精霊の力で、ホムンクルス自身の能力を向上させる手段のことだ。





メルクリウスプリティの世界を彩る

メルクリウスプリティの時代背景は、中世西欧ともファンタジーともとれる曖昧な世界。錬金術や魔術などに関しては文献もいくつか残されているが、本作に登場するキャラクターはやはりファンタジーのそれだろう。そこで、ゲームイメージを想像するために、有名イラストレーターの手によるキャラクターたちをコメントと一緒に見ていこう。

ゲストイラストレーターたちの主な代表作

◆中村博文
「ガンバード」（彩京）／キャラクターデザイン
◆宝谷幸稔
「幻想大陸戦記ブリガンダイン」（イースリースタッフ）／キャラクターデザイン
◆伊藤真美
「マレフィカールム」（新声社）
◆にしき義統
「SOLTIA」／（コアマガジン）
◆桜瀬琥姫
「マリーのアトリエ」（ガスト）／キャラクターデザイン
◆臣士れい
「爆れつハンター」コミックス
◆佐藤肇
「ルナ・シリーズ」（ゲームアーツ）美術
◆きむらひでふみ
「ジェネレイターガウル」／シリーズ構成
◆山下いくと
「新世紀エヴァンゲリオン」／メカデザイン
◆堀部秀郎
「臭作」（エルフ）／キャラクター原案



鴉たちの代理人

Illustration by
中村博文 Hirofumi Nakamura

［作家さんよりひと言］
つんつんトゲトゲギザギザが好きなんですよ。「つんつんトゲトゲギザギザ〜〜つんつんトゲトゲギザギザ〜〜ふふんふん♪」と、鼻息荒くシャーペン走らせてたら、できました。ケ…ケダモノ系…すきだし…ええ、とっても……。

4大精霊



◀炎の精霊　サラマンダー



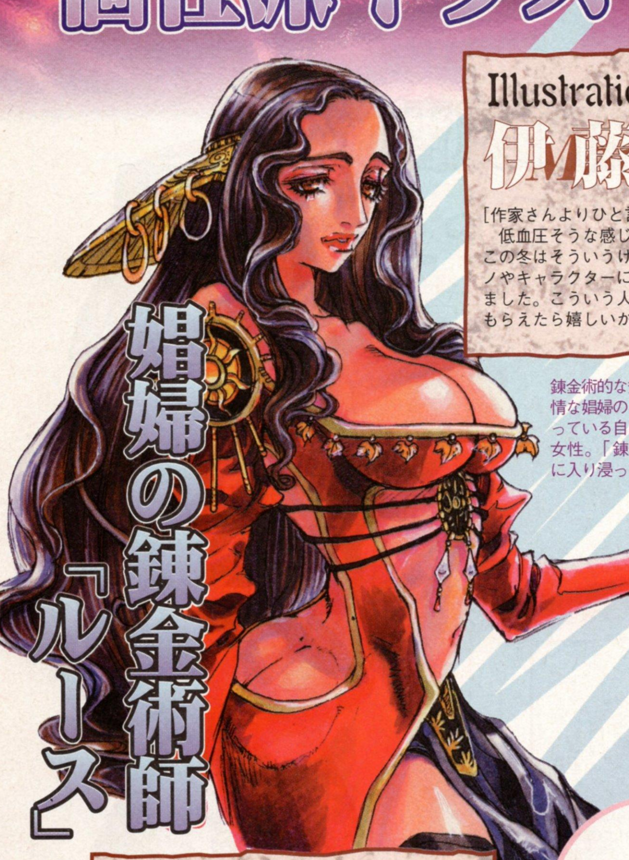
▼水の精霊　ニンフ



▲風の精霊　シルフィード

地の精霊　ノーム▶

個性派イラストレーターたち

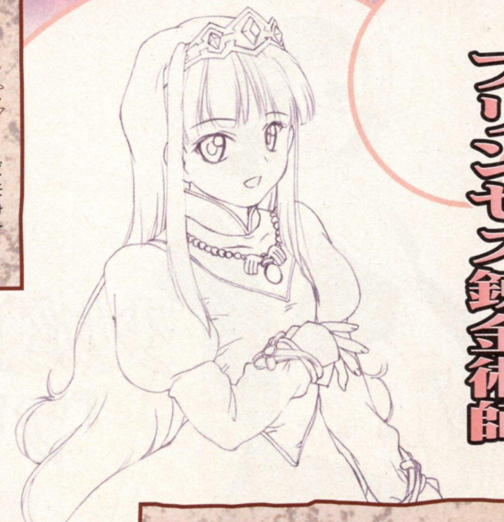


娼婦の錬金術師「ルース」

錬金術的な知の思索と怠情な娼婦の日常を併せ持っている自己の確立した女性。「錬金術カフェ」に入り浸っている。

Illustration by 伊藤真美

[作家さんよりひと言]
低血圧そうな感じでとの指定があり、ちょうどこの冬はそういうけだるい感じのじっとり風のモノやキャラクターに興味があったので楽しく描けました。こういう人からいろいろイイコト教えてもらえたら嬉しいかなって。



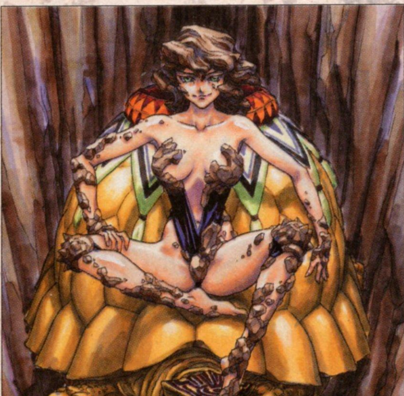
プリンセス錬金術師

Illustration by にしきぃ義統

[作家さんよりひと言]
このキャラクターをデザインするにあたっては、ドジで媚びたタイプではないし、お姫様の高貴さや威厳を感じさせるために「タレ目」にはできなかったんです。でも「ツリ目」すぎるとキツイ印象を与えてしまうし……この「目」のバランスが一番難しかったですね。

Illustration by 宝谷幸稔

[作家さんよりひと言]
最初、パソコン版の精霊の上位精霊をやってほしいという発注でしたので、精霊に神獣を従わせるか巨大化させるかを迷ったのですが、画面でのわかりやすさを考え神獣をつけることにしました。顔のあたりに中村先生の絵に似せようとした努力の跡が残っています。



女奴隷「バヤデーア」

奴隷として売られていた魔術師。主人のもとから逃げ出して、身を隠すように「錬金術カフェ」で暮らしている。

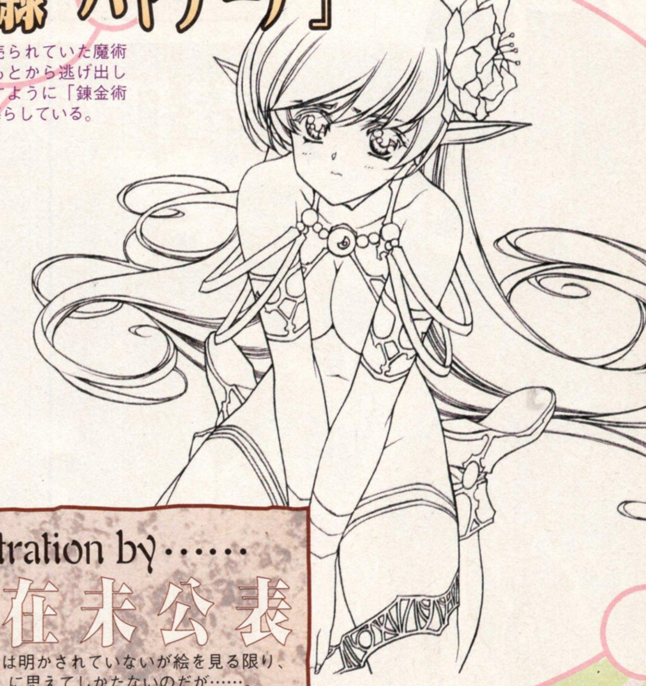


Illustration by……現在未公表

現在名前は明かされていないが絵を見る限り、“ある人”に思えてしかたないのだが……。

Mercurius Pretty World Illustrations

魅力溢れるキャラクターたちが



錬金術師見習い「エルンスト」

見習い錬金術師として、「錬金術カフェ」で、ボーイのバイトをしながら、日夜真面目に勉学に励んでいる少年。

少女錬金術師「フリーダ」

偉大な錬金術師パラケルススのお膝元であるこの街に興味を持ち、旅の途中に立ち寄ったらしい、実力派錬金術師。

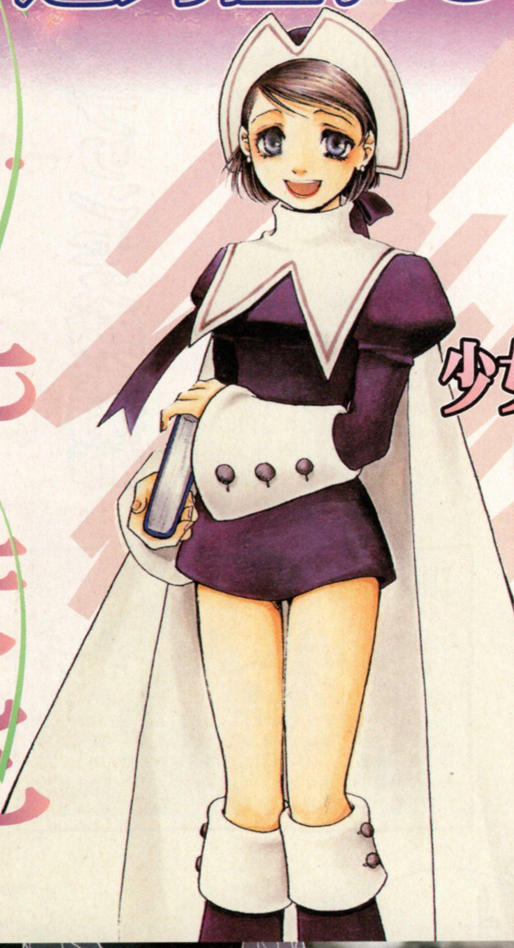


Illustration by 桜瀬琥姫

[作家さんよりひと言]

今回少女錬金術師と生物学系女錬金術師、金持ちのボンボン錬金術士、そして破門された悪魔祓い師の4人を描かせていただきました。個人的には生物学系錬金術師のお姉さんがお気に入り　少女錬金術師の彼女は真面目なキャラクターで少し地味ですがぜひ彼女と仲良くしてあげてください。

Illustration by 臣士れい

[作家さんよりひと言]

可愛く健気な男の子というイメージ。ただ可愛いだけじゃなくって芯の強さというか、意志の強さを感じさせるようなキャラにしたかったんです。これからはやっぱり、カワイイ男の子の時代ですよ！　がんばりましょう、全国のショタコンユーザーのみなさん!!

奉仕の精霊



Illustration by 佐藤降

[作家さんよりひと言]

妖精というとみんな決まりきった格好なので、あえてダボッとしたズボンなど、露出度をおさえたコスチュームにしてみた。分厚い鉄を木槌でたたく姿にけなげさを感じないだろうか？　何百億の小さな妖精が集まっている姿を思い浮かべてもらえれば幸せです。

世界に命を吹き込む

異端審査官「聖カノン」

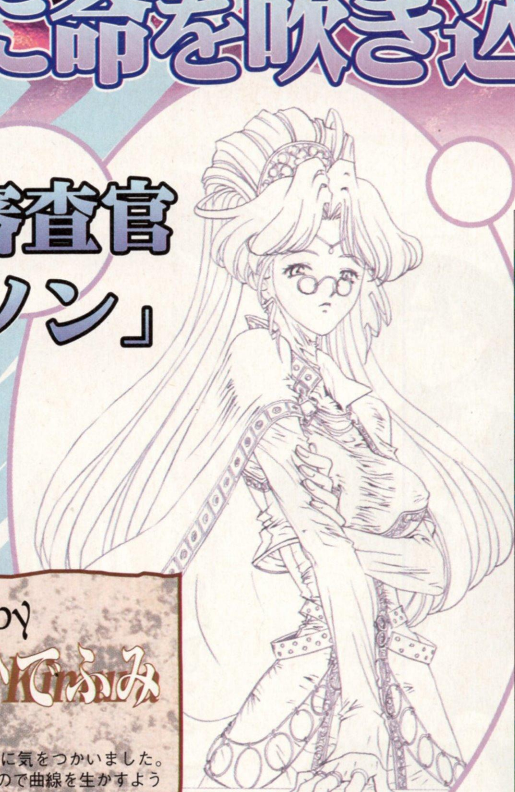


Illustration by
きむらひでふみ

［作家さんよりひと言］
世界観から離れないように気をつかいました。また、女性キャラクターなので曲線を生かすようなデザインにしています。豪華な装飾は、中村さんや佐藤さんの絵のゴージャスさと異端審問官の裕福さを意識しています。

地の精霊 Level 3

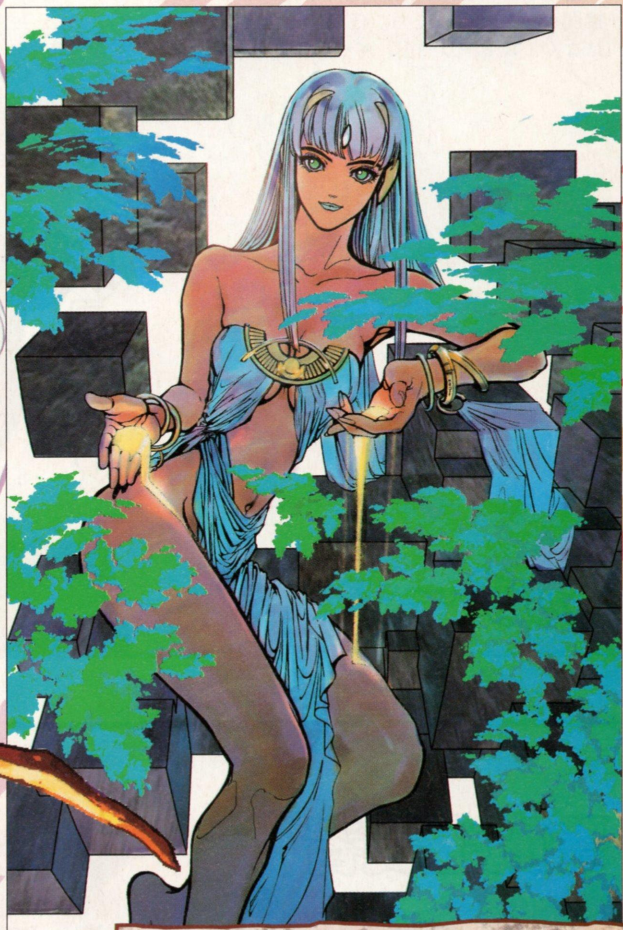


Illustration by
山下いくと

［作家さんよりひと言］
人ではないものなので、透明感のあるイメージで描きました。高位の精霊ということで、女性の姿をしていながらも巨大に見えるようにして「心理的大きさ」を演出しています。優しい表情のなかにも、高位の者ゆえの自己満足なんかを感じさせるよう意識しました。

炎の悪鬼



Illustration by
堀部秀郎

［作家さんよりひと言］
発注書の設定というかイメージを自分なりに具現化してみました。（悪）鬼というよりは上位精霊という感じのデザインになってますね。色気を出したかったので裸体に模様というスタイルに仕上げてみました。

Tecmo's Pretty World Illustrations

メルクリウスプリティの世界設定を

メインキャラクター

彼らは、物語が進むにつれてプレイヤーに直接関わってくる人たち。任意に出会えるわけではなく、ストーリー上、イベントなどで関わる。



錬金術カフェに出入りするキャラクター

プレイヤー自身が足を運ぶことになる「錬金術カフェ」。ここに出入りする人たちから、ホムンクルス育成の手助けとなる有益な情報を得る。



登場キャラクターからイメージする

ヴァーチャクリスタル世界のキャラクター

妖しくも美しい「泉の精霊」や「夢魔」に代表される、人とは異なる異形の者たち。ヴァーチャクリスタルの中で彼等と出会ったホムンクルスはどんな感情を抱くのか。









「セヴンスクロス」「戦国TURB」に続く NECホームエレクトロニクス第三弾!!

●NECホームエレクトロニクス●シミュレーション
●1999年9月発売予定●5,800円(税別、予定)

Dreamcast

Special 特報 Report!



早くもドリームキャストタイトル3作目となるNECホームエレクトロニクス。古参メーカーがお届けする新機軸シミュレーション、それが「ESPION-AGE-NTS」だ。今回は、その驚くべきゲームシステムと個性的なキャラクターを初披露。また、NEC-HEの開発者とプロデューサーによるスペシャルトークも掲載。

ESPION-AGE-NTS

INDUSTRIAL AGENTS FOR ACTIVE ESPIONAGE

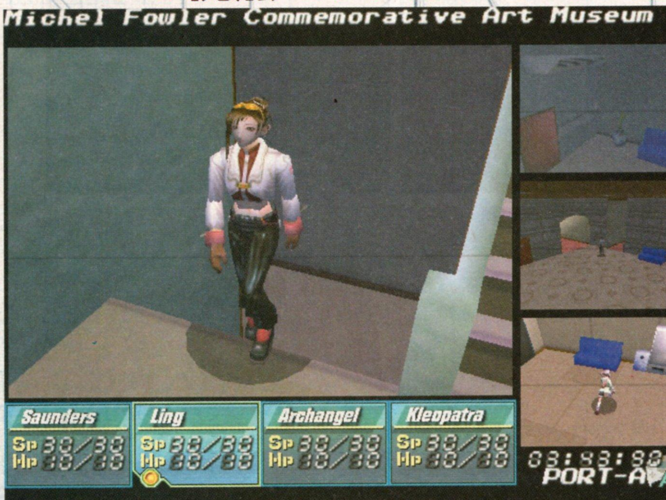
指揮官としてのキミの能力が今、試される

時代(とき)は西暦2000年――近未来で起こりうる「産業スパイ戦争」

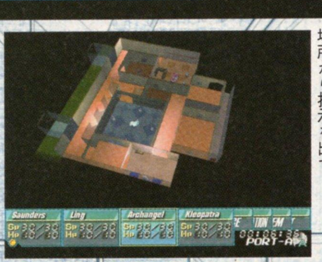
西暦2000年になり、日々めまぐるしく変化しつづける世界情勢。政治・経済は言うに及ばず、さまざまな分野に多大な影響力を持つ大企業が、国家をしのぐ権勢で台頭し始めたこの時期。目的のためには手段を選ばない彼らの非合法活動を請け負うために、フリーの産業スパイが急増し始める――。

とある諜報組織のボスというのが、本作で用意されているプレイヤーのポジション。４つのスクリーンで個別に動くエージェントたちを指揮し、クライアントの依頼を達成させるのが本作の目的。的確な状況判断力が問われるのだ。

4つの視点でリアルタイムに任務遂行＋3Dマルチスクリーン採用!!



4つのスクリーンで4人のキャラクターをリアルタイムに動かすという、今までにない大胆な発想のシステム。それが、本作の最大の特徴であるこの3Dマルチスクリーンだ。プレイヤーは、作戦行動中のキャラクターに随時指示を与えるのだが、このシステムが戦術の幅を大きく広げ、陽動作戦など組織的行動の醍醐味を存分に味あわせてくれる。



ボスは現地に赴かず、離れた場所から指示を出す。

諜報活動のスペシャリスト「ESPION-AGE-NTS」とは？

「ESPION-AGE-NTS」とは、「ESPION AGE（スパイ行為・組織）」と「AGENT（行為者・代理人）」を組み合わせた造語で、「スパイ活動請負人」の意。正体不明の謎の人物・ボス（プレイヤー）が率いる諜報組織「Blitzstrahl」。そこに所属する有能かつ特殊なエージェントたちで構成されたチームをこう呼ぶ。その道のエキスパートたちを集めたエリート集団だ。





Jeffrey K Saunders

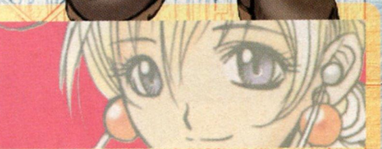
どんな状況でも頼れるオールラウンド・エージェント

ジェフリー・K・サンダース

国籍■米国　年齢■25歳
特技■すべて（オールマイティ）
身長■192cm　体重■103kg

工作員として、元AI（合衆国陸軍情報部）に所属していた経歴を持つ。若さゆえか、数々の危険な任務に志願し、実績をあげてきた優秀なエージェントである。すべての技能について高い能力を持ち、局面を選ばないマルチな活動が可能だ。





Sarah Rocket Luria

無鉄砲な弾丸娘

セーラ"ロケット"ルーリア

国籍■英国　年齢■21歳
特技■インラインスケート
身長■167.5cm　体重■51.3kg

ある日居合わせた現場で、窮地に陥ったメンバーを背負い、6m離れた隣のビルへジャンプ。見事救出を成功させた彼女は、それがきっかけで事務要員から現場要員となった。ローラーブレードを使えば、どんなメンバーよりも速く移動することができるが……技能はそれだけ!?

他メンバーは次ページ

Dreamcast特報

エージェントたちに与える指示ひとつ

Action instructions 行動指示

迅速で的確な判断が必要

組織のボスというプレイヤーの立場上、実際に現地で任務を遂行するのは部下であるエージェントたち。4つのスクリーンで各エージェントの行動を監視・把握し、状況に応じて行動を指示していく。基本行動で指示可能なのは移動場所のみで、あとは移動先で起こる事象に対してそのつど、実行可能なコマンドが増えていく。

行動指示を出すためのスクリーン切り替え

行動指示可能なのは、メインスクリーンに表示されているエージェントのみ。その他のメンバーに指示する場合は、サブスクリーンと切り替えて、メインに映るエージェントを変更する必要がある。ちなみに、スクリーン切り替え時や指示を与えている間もエージェントはリアルタイムで任務遂行中だ。





指示可能な行動はアイコンで

エージェントに指示可能な実行コマンドは、メインスクリーン左下にアイコンで表示。ひと目見て、その場にいるエージェントが今今どんな状態かがわかるようになっている。

エージェントの現在の行動はアイコン表示でわかりやすく

現段階での開発中画面写真では、各々のエージェントが移動中なのか待機中なのかといった、"現在の行動"がわかりにくい。だが、今後"現在の行動"を示唆するアイコンを各スクリーンに表示させる予定とのことなので心配無用だ。画面から得られる膨大な情報を的確に把握しよう。



あいつは移動で、そいつは待機。そしてこいつはスイッチを……なんて指示を与えて、司令官であるボスが忘れたていたら何の意味もなくなってしまう。

それぞれの思いを胸に秘めるエージェントたちを紹介

クライアントの依頼を現場レベルで実行するのが彼ら、「エスピオネージェンツ」のメンバー。生い立ちや人間性は異なるものの、それぞれの技能のスペシャリストには違いない。彼らの技能特性を考慮し、依頼内容に応じて諜報チームを編成するのも楽しみのひとつになるだろう。



Ling Ling-hua

女豹のように しなやかに動く軽業師

怜 鈴華 リン・リーファ

国籍■中国　年齢■24歳
特技■アクロバット・盗賊技能
身長■170cm　体重■40.5kg

ある出来事をきっかけに犯罪に手を染めていた彼女。警察に追われ、逮捕された際にボスの力で釈放。そのかわり、中国雑技団で培った軽業と手先の器用さをかわれメンバーに。高所での行動、鍵、罠の解除に能力を発揮。



Gursyn Vlagimir

余りあるパワーで 障害をぶっ潰す

ガルシン・ウラジミール

国籍■ロシア　年齢■45歳
特技■爆発物取扱
身長■202.5cm　体重■146.2kg

爆発物の解体と解除を得意とする爆発物処理のエキスパート。旧ソビエト連邦が実施した核兵器廃棄活動にかりだされた彼を悲劇が襲った。放射線防護対策を施していない服を着せられ、放射能の影響で妻子は他界、自分も2年の命となった。現ロシアに償いをさせるべく、ボスの組織に入隊。爆発物取り扱い、電気回路、機械操作といった技能を持つ。

で状況は目まぐるしく変化していく──

障害とアクシデント obstacle & Accident

特殊な技能を持つエージェントたちが力を発揮するのは、行く手をはばむ障害やアクシデントに見舞われたとき。鍵付のドアや金庫、落とし穴、警備員との遭遇など。それらをうまくかいくぐり、目的を達成するために、適材適所のエージェント選出がポイントとなってくる。



SP(スキルポイント)とHP(ヒットポイント)

画面下部のステータス表示で気になるのはＳＰ。これは、各エージェントが技能を使うときに消費するポイントで、能力の高さなどで、消費ポイントは変化する。ＨＰは当然体力。



侵入者対策の罠や鍵の解除の他に、爆弾の除去やボディガードたちとの肉弾戦などもあり得る。そういった状況をどうやって打破するか？

各エージェントの技能(スキル)に合わせた行動を



何かを発見したらプレイヤーに呼びかけてくる

移動中もしくは探索中に何かが起きた（発見した）場合、彼らはボスであるプレイヤーに「音声」で呼びかけてくる。「ボス、どうしたらいい？」、「何かあるわ」など。常にスクリーンに集中し、話と周囲の状況から判断して、迅速かつ的確に対処するのだ。





Gabriel Eernest Archangel

天才少年

ガブリエル・アーネスト・アークエンジェル

幼少のころの飛行機事故で、心理学用語でいう「イヴォノサボン」が発症。特定の分野（電子機器関係や計量言語）で人間の能力を遥かに凌駕する力を得た。

国籍■米国　年齢■10歳
特技■ハッキング
身長■135cm　体重■33.5kg



Kleopatra

ヒエロヒプノティスト

クレオパトラ

国籍■未登録　年齢■10歳
特技■ヒプノティズム
身長■132.5cm　体重■30kg

彼女は、ヒエログリフ（エジプトの象形文字）を用いた、一種の催眠術で人間の意志を自由に操る。主に敵を操り、自分の手足として戦わせる。



Charles Fallow

自らの手を汚さない薬物マニア

シャルル・ファルー

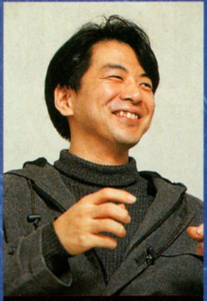
国籍■フランス　年齢■27歳
特技■催涙、催眠ガス・強酸・強アルカリによる物品の破壊
身長■177.5cm　体重■67.3kg

化学者である彼は、フランスの有名な化粧品会社で香水の研究をしていたが、彼の開発した催涙スプレーをめぐりスパイ騒ぎが起きた。騒ぎの中、不慮の事故で嗅覚を失いその時のスパイを追うために、同じ世界に足を踏み入れた。薬品を使い、攻撃や回復、邪魔な物を"溶かす"こともする。

Dreamcast特報



ディレクター
森山豊治
現場を取り仕切る監督。代表作は、プライベート・アイドル」(PC-E) 他。



プランナー
脇本博道
企画・原作を担当。森山氏と、シナリオやシステムを協議する毎日だとか。

パラレルサイトが可能にする新たなゲームシーンの創造

ESPION-AGE-NTS

INDUSTRIAL AGENTS FOR ACTIVE ESPIONAGE

Special Talk



プロデューサー
小田武之
「エスピオネージェンツ」は、氏の処女プロデュース作品。意気込みが熱い！

3Dマルチスクリーンはdcが可能にした

——御社にとっては早くも3作目ということになりますが、今回のゲームの企画を考えられたのは、いつ頃のことですか。

脇本　けっこう早くて、去年のセミが鳴いてる頃かな？　その時点で大元になる設定はあったんですが、ディスカッションを重ねていくうちにその大元の部分以外は、ほとんど原形をとどめないくらいに変わってきましたね（笑）。

森山　企画当初から当然、ドリームキャスト（以下DC）でやるということは大前提だったんです。なにしろ1画面に4つのスクリーンを表示して、それぞれを個別に動かすわけですから。それをポリゴンで表現するとなると、生半可なポリゴン表示能力だと表現しきれないんですよ。マルチスクリーンのアイデアそのものは、かなり前からあったんです。でも、現実的な問題として、今までのコンシューママシンのスペックでは到底表現不可能だったんです。数字で言えば、DCは1画面中に300万ポリゴンの表示ができますが、単純計算で4つのマルチスクリーンの1スクリーンに使うのが75万ポリゴンということになります。この75万という数字でも、他のコンシューママシンの1画面表示ポリゴン数を上回っているんですよ。

脇本　1画面中に4人のキャラクターが出るわけですけど、その4人が別々のカメラアングルで同時に表示できてしまう。しかも、1つ1つのクオリティを犠牲にせずに。

小田　DCが、十分にそういう表現が可能なマシンってことですね。表現したかったのは、リアルタイムに別行動する4人を管理するっていうシミュレーション的な部分なんです。1人ひとりをきちんと操って、別々の4カ所にいるお互いが影響しあう醍醐味を演出したかった。だから、いざ作っていこうとなると、表示ポリゴン数やメモリが増えたのは大きなメリットですね。

脇本　実は、ミッション中、GD-ROMからデータを読むことはほとんどないんですよ。あくまでキャラクターのアクション性にこだわって、スピード感を損ないたくなかったですから。マップ中の部屋の移動でデータの読み込み時間が入ろうものなら、興醒めしてしまいますからね。走っていく、工作する、戦闘をするといった行動をスムーズにこなせるようにします。

——データは先読みですか？　それともオンメモリですか？

脇本　ほぼオンメモリです。

小田　キャラクターがいつの間にか殴り合ってて「あれ？」みたいな、そういうところを実現したいと思っています。読み込みによるタイムラグでリアルタイム性が損なわれないように、1つのステージに関してはほとんどのものを一発読みでやろうと思っています。



我々が知恵を絞って練り込んだ罠がそこら中に（笑）。

森山　読み込みが入るとすれば、ステータス画面とかを表示したときぐらいじゃないですか？

小田　余計なストレスなしにゲームに没頭できると思います。

組織的な行動をリアルタイムで可能にしたい

——では、実際に3Dマルチスクリーンを使って、ゲームをどんなふうに進めていくんですか。

森山　マルチスクリーンに関しては、各エージェントたちに浮遊カメラが付いていると思ってください。プレイヤーは、目的達成のために効率良くエージェントに指示を出していくわけです。たとえば、開かないシャッターがあって、制御室のコンピュータを使わないと開かない。でも制御室には警備員がいて……という状況があったとします。そこでプレイヤーは、戦闘もハッキングもできる「サンダース」に制御室へ行くよう指示を出し、その間に、他のメンバーをシャッターのところに移動させる。「サンダース」が戦闘を終え、コンピュータでシャッターを開けると同時に、シャッターの前で待機していたメンバーがすかさず侵入する……と、こんな具合に進めていくわけです。もちろん、こんな簡単な仕掛けばかりじゃないですよ。知恵を絞って練り込んだ罠がそこらかしこに散りばめてありますから（笑）。

脇本　システム面では、何かを発見した場合などに、エージェントの方から、「ボス、どうしますか？」ってカメラの方を向いて問い合わせてきたりってのもありますよ。もしかしたら4人同時に、なんてこともありえます。混乱しますよね、多分（笑）。

小田　逆に言うと、そういうシチュエーションをいかにプレイヤーに解決させるか。混乱しないよう

にするか、ってところをこれから詰めていかなければなりませんね。

森山　確かに4人同時に呼び出されてしまうとちょっと困ると思うんですけど、それはそれでいいんじゃないかと。例えばその状況なら、その場のプレイヤーの判断力が試されるわけですよ。我々もいじわるなところがありますからね(笑)。で、4つ発見しちゃったときにプレイヤーは一番危険な者にまず指示するか、あえてそこは任せて自分は別の弱いやつに指示を与える……とかね。

ト個人個人の思考基準をある程度プレイヤーの方で決めることができるんです。つまりプレイヤーが指示を出さない限り最初の指針に沿って行動するわけです。でも、キャラクターは全体の状況が見えてないので、ほったらかしではうまくいかないですけど。

森山　鍵だったら開けて、敵だったら逃げろ、他のことは報告だけして待機して指示待ち……とか、そういう指針を与えておける。また、自分の持っている能力で対処できるのであれば対処するように

きよせてその間に他のメンバーが侵入したりといった、"陽動作戦"を楽しめるのもひとつのポイントですね。それがマルチスクリーンの醍醐味でもあるんです。

——彼らは指示に逆らう、無視するということはあるんですか。

森山　仕事ですからそれはない(笑)。ボスの命令は絶対なんですよ。ただ、やろうとはするんですけど、苦手なことだとかうまくいかないことはあるでしょうね。それは命令を出したボスが悪いんだってことになるんですよ。なまけ

陽動作戦って、組織行動の最たるものですよね。



計画的な行動・作戦がシミュレーションの醍醐味

——エージェントに任せるというのは、具体的にどういうものなのですか。

脇本　つまり、「お前に任せるよ」という指示を出せるということです。あるいは「お前は報告だけしろ」とかね。

——その時の彼らの行動は、一種のAIみたいなもので?

小田　いわゆる現場に対処するものではないんですよ。ミッションに入る前に、クライアントからの依頼説明のところで、エージェン

もできますし、とりあえず突っ走るだけ突っ走るっていう指針もアリです。そうやって計画を立てるところに、シミュレーションゲームの一面があると思うんです

——今回公開されていない、戦闘シーンはどうなるのですか。

脇本　敵に遭遇した場合は、戦闘用のコマンドが出てきます。それも、エージェントのスキルにあわせたものですので、格闘戦や薬ビン投射、爆破などいろんな種類があります。また、状況によっては戦うよりも逃げたほうがいい場合もあるでしょう。その場を離脱するという目的以外にも、敵をおび

ているんじゃなくてその適性がないだけなんですよって(笑)。そこはプレイヤーの管理能力が問われてくるわけです。ボスとして「ああしろ、こうしろ、よしうまくいった」っていうのを味わってもらえれば最高じゃないかな。

——じゃあ、最後にPRタイムです。ガツンとアピールしてください(笑)。

森山　4人を同時に、すべての状況を見ながら進めていくという新しいシステムを追求していきたいなと思っています。そういった、まさにゲームシステムの面白さというものを楽しんでもらいたいと思います。そこは譲らずに作っていきますし、1人でも多くの人に「このゲーム面白いね」と言われるような作品にしたいですね。

脇本　4つの画面が別々に自由に動く。これはまず、今までにない動きですので、そういうところをぜひ見ていただきたいと思います。

小田「セブンスクロス」「戦国TURB」ときて、変わったゲーム第三弾という感じですが、面白いものに仕上がりますので、新しいジャンルを開拓していくNECホームエレクトロニクスの姿を刮目して見ていてください(笑)。



Follow in Talk

スパイ産業を題材にした理由

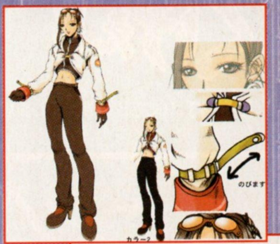
「たとえば軍隊だと、味方、敵が決まってしまいます。でも自分が中立の組織なら、すべての人間が、味方にも敵にもなり得る。そのスタンスがとりたかったからです」(小田氏)



数々の大企業を相手にスパイ工作を行う彼ら。どんな結末が待っているのだろうか……。

詳細なキャラクター設定

キャラクターに関しては、イラストデザインを発注する段階で、脇本氏から身長や体重の指定があったとか。つまり、身体的特徴に関する罠や仕掛けがあるってことらしい。



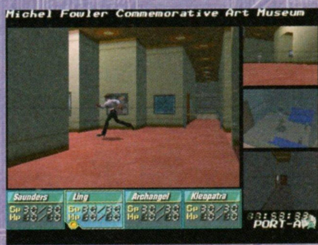
装飾品にまで細かい設定がされている。これもこだわりだ。



キャラクターの生い立ちなども物語に深く関わってくる。それぞれに特定のイベントを用意。

エージェントの成長

ミッションクリアで得られる経験値で、エージェントの技能は成長していく。"育てる楽しみ"もあるのだ。



誰をどんなふうに育てるか、そんな迷いもまた楽しみの一つといえるだろう。

Dreamcast ドリームキャストソフト期待度ダントツNo.1!

Special 特報 Report!

完成度50%

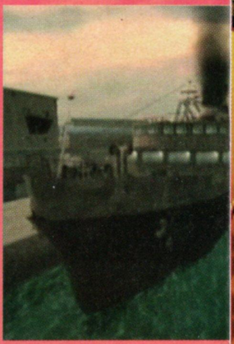
いよいよ俺様の出番だぜっ!!



[チャイ] TGS初出展となった新規映像では、本作の斬新なシステムが具体的に明かされた他、独特なセリフまわしによるチャイのナレーションが全編に!! くけぇ!!

新規映像一挙に公開!!





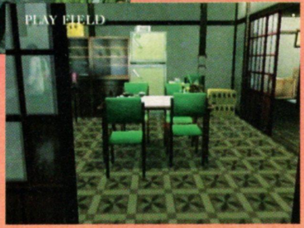
Look Up!! 今回公開された「一章」の「基本システム」を解説!!

PLAY FIELD [プレイフィールド]
現実と同スケールの仮想世界を創出

本作が従来のRPG、いや過去のゲーム作品と決定的に違うのは“現実と同スケールの巨大なプレイフィールドが用意された”点だ。現実と仮想現実が重なる一瞬を体験しよう。



“時間軸”の概念を導入することで、広大な仮想空間はより“リアリティ”を増してくる。天候や天気といった自然の要素も再現する“魔法=Magic Weather”。雨だと人々は傘も差す!!



無数に存在する部屋や建物は、そのほとんどが建築設計士の手により“現実と同スケール”になるよう設計されている。丹念な3Dモデリング作業により、光源・質感も忠実に再現される。

シェンムー 一章

「シェンムー 一章 横須賀」
●セガ●8月5日発売予定
●価格未定
●FREE(フル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメント)

「シェンムー第二弾(仮)」
●セガ●今冬発売予定
●価格未定
●FREE(フル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメント)

Shenmue Chapter
東京ゲームショウ出展レポート 第2弾
最新映像満載!!

先週に引き続き、今号も東京ゲームショウ(以下、TGSと略)でお披露目された新規映像で判明した最新情報をお届けしよう。会場では気付きにくいポイントも誌面ならではの切り口で詳細解説していくぞ!!

「一章 横須賀」の発売日の発表や、壮大な構想の公表、そしてプレイアブルデモの出展などなど、会場で最も多くの話題を集めたDCの超大作「シェンムー」。今週はTGS続報第2弾として新規映像とチェイス系QTE……通称“チェイステリー”の2点にスポットを当て、その詳細を徹底レポート。チャイが語る、本作の「世界観」を君の目で見てくれっ!!



涼の体験を通じ、プレイヤーは物語を体験。新世代RPGの幕開けだ。



公開映像にはチャイが涼を襲う場面も。チャイが「一章」に出る伏線!?

NEW!!



本編の基本的なゲームの流れが、最も分かるデモがこれ。詳しくはP.40で詳細レポート!!

Weekly Pick Up!【チェイステリー】

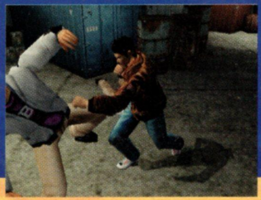
プレイヤーが実際に触れた「シェンムー」デモは以下の5つ(技伝授は前号で解説済み)。完成度は各50~80%だが、現時点でも本編の“奥深さ”を感じとれるデキだったぞ!!

P.40

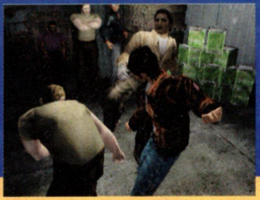
技伝授
フリーバトルで使える新技を増やす=涼の成長を自然な流れで演出。



フリーバトル
誰にでも遊べ、華麗な戦いも可能。コマンド系3Dバトルの新提案だ。



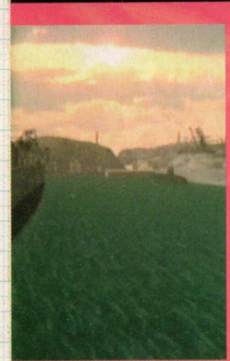
QTEバトル
簡単ボタン操作で派手な格闘シーンを完全再現。映画的演出が新鮮。

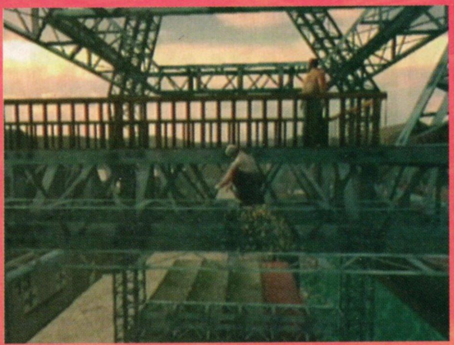


「あつめてシェンムー」
VM(ビジュアルメモリ)を使うコレクション。100人全員集めよう!?



続報!!「シェンムー 一章 横須賀」の詳細に迫る!!







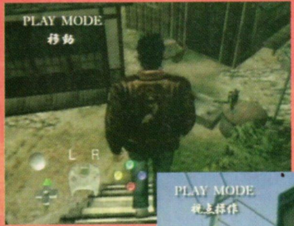
TGSで流された新規映像のダイジェスト!!

耳に残るチャイの独白ナレーションと初公開映像の数々により、ついに我々は「シェンムー」の凄さをTGS会場で体験した!! 画面内に再現された世界を堪能せよ!!

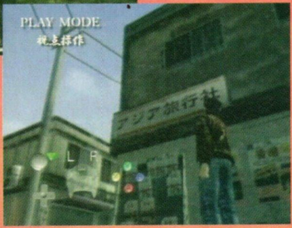


PLAY MODE① [移動/視点変更]
世界を自在に動きまわる快感

「現実世界と同じ体験」をさせるために、巨大なフィールド内を違和感なく動けるよう"人間に近いスムーズな動き"ができるような操作システムが導入された!



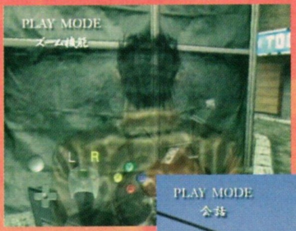
障害物があれば歩をゆるめ、高低差があればバランスを取り、曲がり角ではなめらかに向きを変える。操作体系は状況に応じ最適な行動を取るインテリジェント型。



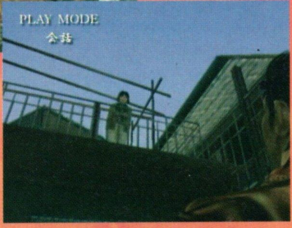
後ろを振り向く時は方向キーを下に。走りたい時はLボタン。注目したい場所は、アナログ方向キーをその方向に向けるだけで良い。シンプルゆえに理解しやすい。

PLAY MODE② [ズーム/会話]
違和感ない操作をコントローラで実現

移動だけでなく"仮想世界に住む人々"とのコミュニケーション＝話す・見るという操作時も、ストレスを感じさせないようにする工夫が随所に！　まさに現実。



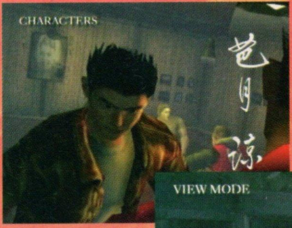
注目したい"何か"がある時は、迷わずRボタン。画面のカメラワークが涼が向きたい方向にズームし、視点が涼の前方に移動する。アナログ方向キーと併用しよう。



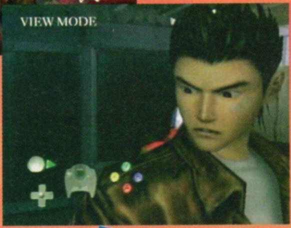
人々との会話のきっかけは、話したい相手に向かいAボタン、これだけで良い。人の肩越しから話しかけたり、家の2階にいる人も違和感なく話しかけられるのだ。

VIEW MODE / CHARACTERS
フルリアクティブCGが生む"魔法"

本作は、すべてのシーンがリアルタイムに計算された完成度の高い3DCGで表現されている。プレイモードとビューモードの見た目に違いがない点がリアルだ。

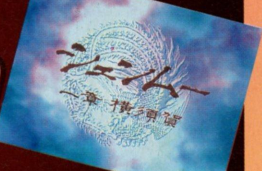


洗練されたカメラワークで、物語の節目やポイントとなるべきシーンを描き出すビューモード。フルリアクティブCGのため、この時も視点を自在に変更できる!!



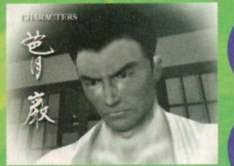
主要人物はもちろん、脇役まで身長データや性格、イラストが綿密に設定され、個別に3Dモデリングされた。「一章」の舞台である横須賀にも、200人以上が登場する。

One Yokosuka in 1999 August 5th
「シェンムー」のスゴさを肌で感じ取れ!!





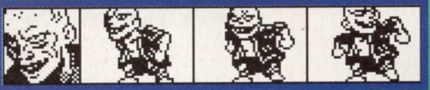
Check Point 「あつめてシェンムー」未公開VM版画面 すべて見せます! キャラクターアニメーション



全16キャラクターがすでに配信済み!!

今号は、先週紹介した5人の主要人物(涼、シェンファ、レン、鳥隼、トム)以外の、公開済み(配信中)キャラ全11人のVM画面をお見せする!! TGSでこれらのキャラを集められなかった人は、"デジタライランドII(5/1〜3)"の会場などで行われるであろう追加キャラの配信やインターネット配信をはじめとした今後のイベントに期待だ。目指せ100人!!

No.005 チャイ
駄々をこねるようなポーズがとってもお茶目だ。



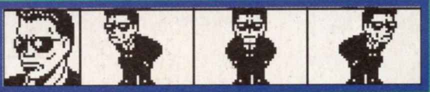
No.006 シュゲンタツ
歩きに合わせて上下する白髪と白髭がキュート。



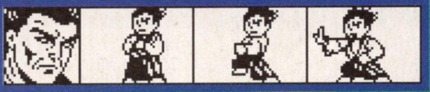
No.007 クロフクA
初登場の黒服A。ポッケに両手を入れて屈伸中!?



No.008 クロフクB
肩で風切るダンディな黒服Bは、関西系の香り!?



No.009 ハヅキ イワオ
涼の父だけあり、威力がありそうな掌底を放つ!!



No.010 ハヤタ イネ
ハタキを持ってパタパタ、優しいおばあちゃん。



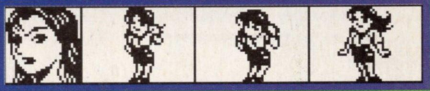
No.011 フクハラ マサユキ
リズミカルにホウキでお掃除、チト楽しそう?



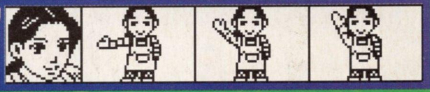
No.012 イヌ
TGSでも話題となったイヌ。裏人気(?)はNo.1。



No.013 セキネ エツコ
スレンダーなボディ&悩殺ポーズでキメてます。



No.014 サワノ ヒサカ
エプロン姿のお姉さん、見てるだけでプチ幸せ。



No.016 テリー
今号でも紹介したテリーは、VMでも走ってます。





クエスト＋QTEが生み

情報収集→3分以内にテリーを捜し出し捕まえろ!!

「100万人がプレイしたら、誰も同じ体験をする人はいない（鈴木裕）」という“プロセスを楽しむ作品”＝「シェンムー」。だが、それゆえ「スケールがあまりに大きくて、どんな作品かが今ひとつわからない」という人も多いとか……。こうした疑問に対しての回答のひとつが、今回紹介する“チェイステリー”のデモではないだろうか。このデモは会話や移動が主体となる“フリークエスト”と“QTE”による2部構成、しかもこれらにより“新しいゲーム感覚”、“緊迫感あるシナリオ”を生み出している。数々の要素が絡み合い、本編は様々な楽しみ方が用意されている。

PLAY FIELD in YOKOSUKA

［横須賀の街並み］

今回紹介した舞台は横須賀の商店街。もちろん現実とは違う“別世界”の横須賀だが、実際にあるかのような“リアリティ”が感じられる。



横須賀といえば古着の米軍服屋などが有名。1枚1枚の服もリアルに再現。



ホクホク弁当。ズーム機能を使えば、弁当屋のメニューもしっかり読める!?



“八百勝”という、どこにでもありそうな店名。野菜や果物もしっかり3D化。



涼が探しているテリーの居場所。道なりに進めばココにたどり着けるはずだ。

SCENE 1 ［フリークエスト］ FREE QUEST

人々からテリーの情報を聞き出せ！



最初のパートは、町内のどこかにいるテリーを3分以内に捜し出せ、というもの。“ドクロのペンダントをかけた男”という情報を手がかりに、街を探索してみよう。



技伝授でおなじみのトムと一緒にスカのテリーを探す涼。残り時間はわずか!!



二手に分かれることにする2人。トム独特の英語なまりの日本語も聞きどころだ!?



商店街入口にいるガードマンに聞きこみ、テリーがいる方向を指し示してくれる。



入口近辺にいる外人2人組にも話を聞こう。顔のモデリングの秀逸さは必見モノ。



商店街を歩く涼の横を、バイクや自転車が通り過ぎる。生活感も抜群なのだ。



寄り道しすぎると制限時間が過ぎてしまう。何もない場所は走り抜けてしまおう。



商店街にある店の品揃えをチェック。一品一品が丁寧に作り込まれていて驚く。



商店街の外れまでやって来た。この辺りにいるという話を人々から聞いたが……。

ココを見逃すな！ CHECK 1 すべてに導入されるMagic Weather（マジック・ウェザー）

時間帯で刻一刻と変化する街の雰囲気

「シェンムー」に欠かせない“空間と時間が生み出す仮想世界”を決定づける天候や時間の変化、マジックウェザーとタイムコントロールはここも導入されている。



空を見上げれば、晴れわたった青空ものぞむことができる。



夕焼けによって、街全体が黄色っぽく照らされている。

ココを見逃すな！ CHECK 2 ズーム機能で街を調べろ!!

アナログ操作によるズームが新鮮!!

Rボタンによって見たい方向にズームさせる時、ボタンを半押しすることでズーム距離の調整ができる。この“アナログズーム”をうまく使うと視点調整がラク。



←ズームの中間距離では涼の体が半透明になり視界がアップ。



ズームとアナログ方向キーによる視点変更も併用可だ。

NEW EVENT 「チェイステリー」 テリーをつかまえろ!!



ココを見逃すな！ CHECK 3 視点変更によるアングルの発見

リアリティを感じる仮想世界

本作では“徹底したリアリティ溢れる世界観の構築”がなされているが、視点変更（アナログ方向キー）を使うことで、よりその徹底ぶりが実感できるのだ。



上を見ると、商店街の「歳末セール」の横断幕を発見!!



ゴミ箱の中までしっかりのぞけるぞ。芸が細かい。

ココを見逃すな！ CHECK 4 人々との自然な会話を実現している点

困ったらとにかくAボタンで聞け!!

相手が「自分に話しかけられたな」と思えば、その相手はきちんと涼のほうを向いて話をしてくれる本作。人々に話しかける時は、どの方向からでも構わない……一見アバウトだが、実際プレイするとこの自由度の高さはとても新鮮。フルリアクティブCGならではの演出だ。





道をたずねると、相手が指し示す方向に視点が切り替わる。親切。



人によっては無視されたり、逆に相手から話しかけてくる時も。



出す緊迫のシナリオを見よ!!

ココを見逃すな! CHECK 5 ゲームショウ版だけのオマケ?

TGSに来た人だけの特典イベント!?

TGS版では、商店街から無理に離れようとすると「TGS版はこれ以上先には進めないよ」と通行止めされる場所が2カ所あった。この隠しメッセージ、知ってた?

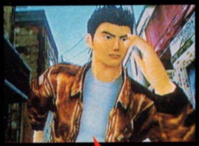


八百屋のある三叉路にも通行止めエリアがあった。

フリークエスト＋チェイスQTE

テリーを追い謎を聞き出せ!!

商店街で人々の話を聞きテリーの情報を収集し、テリーと出会ってからは緊張感あるチェイス系QTEがスタートするプレイアブルデモ。完成度は50%。

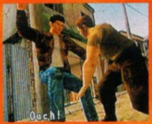




チョイス系QTE分岐シーン

QTE中は、コマンド入力を間違ったり、タイミングが遅れると「失敗シーン」に変化する。分岐の豊富さ、成功/失敗時のシーン切り替えの素早さは、フルインタラクティブで作られた「シェンムー」ならではだ。

①人々との接触ミス

テリーを追いかける涼だが、普通に道を歩く人々とぶつかると大幅な時間ロス。失敗時のリアクションも個性にあふれる!?





セリフも成功/失敗で一部変化するようだ。

②細かい演出に注目

涼の行く手をジャマするモノは、何も人間だけじゃない。整備中のバイクやソバをひっくり返し、大迷惑をかけることも。




ソバの中身までポリゴンで作られているぞ。

③失敗シーンもキャプチャー

右の連続写真で言えば、⑦の失敗シーンがコレ。涼役の松風氏は、このどちらのシーンもモーションキャプチャーしている。




派手に転んだがコレも実際に演技したとか。

④こんな出会いも…!?

これは右側⑨の失敗シーン。女のコにぶつかってしまった涼だが、きちんと彼女を起こしてから追跡を再開するのだ。



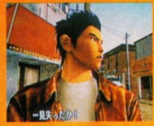


天候や時間によって画面の印象は変わる。

⑤ミスしすぎは禁物

3回以上コマンドをミスすると、テリーを見失ったことになりゲームオーバーとなってしまう。記憶力＆反射神経で勝負!!

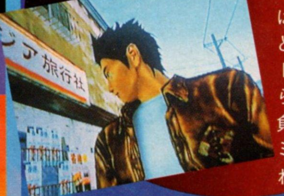




見失うともう見つけられない。要リトライ。

SCENE 2 ［チェイス系QTE］ CHASE QTE

逃げるテリーを追い詰めろっ!!



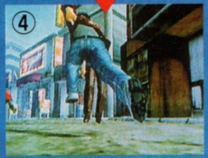
テリーを見つけた後は、逃げ出すテリーとの追走劇がスタートする。このシーンからは、タイミング勝負のQTEがスタート。ミスして相手を見失わないようにしよう。


① ついにテリーを見つけた涼。相手の肩をつかみ、自分の名を名乗る涼。しかし……。



② 最初は不遜な態度をとっていたテリーだが、"芭月"の名を聞いてから態度が一変。


③ 涼の手を振り切り、突然逃げ出しはじめるテリー。これでまた見失うとピンチ!!


④ 逃げるテリーを捕まえるため、涼もあわてて走り出す。ここからチェイス系QTE。


⑤ QTE中は様々なカメラワークが使われ、スピード感あふれる画面となるようだ。



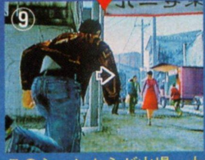
⑥ QTEで使うボタンは方向キーによる回避のほか、Aボタンによるジャンプもある。



⑦ コマンド入力が間に合えば、華麗な涼のアクションを見ることができるはずだ。



⑧ ここのチェイス系QTEは成功/失敗の判定が2回のパートに分けられているぞ。


⑨ このシーンからが山場。大勢の人々の間を素早い左右の動きですり抜けるのだ!!


⑩ コマンドに成功すれば、華麗な体さばきを残像モーションで見せてくれるだろう。


⑪ 障害物を飛び越える涼。1つのパートにつき2回までのミスなら許されるようだ。



⑫ ついにテリーを追い詰めた涼。ここから先は、TGS版ではカットされているぞ。

ココを見逃すな! CHECK 6 忠実に、そしてリアルに作り込まれた脇役キャラのモデリングも必見!!

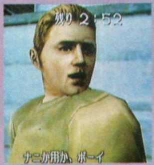
こだわりを感じる顔の表情に注目!

すべての登場人物に対して入念なモデリング作業が行われているため、どの人物を見ても個性的で飽きることはない。「VF」時代から培われている鈴木裕ならではの経験と技術の深さを感じるはずだ。



話しかける方向でもアングルが変化。相手の応答も一遍通りではないので、何度も話そう。

外人



白人と黒人の2人組。体つきもたくましい外人さんだ。

古着屋



あごまわりに薄く髭をたくわえた主人。涼の知り合い。

魚屋



アゴがちょっと長めなオヤジ。骨格データも完璧だ。

ミキ


女のコも多数登場。美女以外に、おばあさんなどもいる。

隊長日記

裕さんからのメッセージ②

4月1日、「シェンムー」のオリジナルCDアルバムとシングルCDが発売された。その発売に向けて鈴木裕からメッセージが届いたので紹介しよう。「シェンムーというゲームは、シリーズ化される予定です。『一章 横須賀』に入る曲と、それ以外の曲も並行して作っています。シェンムーのシリーズ全体で使用される曲は、2月の時点ですでに150曲を超えています。曲そのものは、ある程度できていますが、この先、各シーンにマッチするように編曲を加えたり、構成を変えたりしなくてはなりません。もちろん完成している曲もたくさんありますが、今回はその中から急遽、昨年12月の発表会用に、クラシックアレンジをしやすい曲を選んで、取り急ぎレコーディングをしました。シェンムーの場合、オリジナル曲があり、それに対してアレンジバージョンがあるのは確かです。場合によっては、1つの原曲に対し、4つか5つのアレンジバージョンを持っています。8月5日に、『シェンムー 一章 横須賀』が出るまでの間、みなさんには、ぜひこれを聴いていてほしいなと思っています。このCDの曲を最初に聴いてもらってからゲームをすると、初めてのゲームなのに、最初から懐かしいような、ゲームに対しても遊びがより深まるような気がします。ゲームとは関係なしにも、いい曲ができたと思います。ぜひ聴いてもらえると嬉しいです」



ゲームショウイベントでREVIVEにもっと近づく

REVIVE…（リバイヴ）～蘇生～



ゲームショウという一大イベントで発売機種を発表し、注目の的となった「REVIVE」。今回はゲームショウに行けなかった人のために、ショウを振り返りつつ「REVIVE」の魅力をお見せしよう。

●データイースト●発売日未定●6,800円●トラップアドベンチャー●VM対応予定

Special 特報 Report!

ゲームショウを終えた開発者に聞く

REVIVE…（リバイヴ）～蘇生～

今後の展開は？

これまで最大の来場人数を記録したゲームショウが終わって約3週間。「REVIVE」のドリームキャストでの発売決定に、みんなはむしろ安心したんじゃないだろうか。ゲーム内容は、まだ謎に包まれた部分が多いのだが、それでも少しずつ新情報が出現してきた。今回もスタッフインタビューを交え、今後の展開も聞いてみた!!

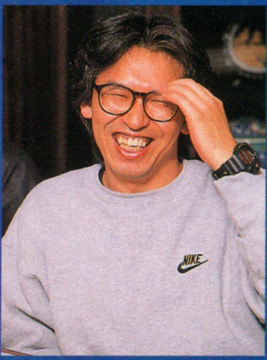
夏過ぎくらいまでに、何らかのものをお見せしたいですね（高橋）

プロデューサー
山本 良博 氏



「REVIVE」のプロデューサー。ゲームショウの機種発表会ステージではかなり緊張されていたが、単なるギャルゲーでないことを伝えてくれた。

ディレクター
高橋 広志 氏



ディレクターを務める。ブースで、他のスタッフと一緒にグッズを配布されていた姿が印象深い。並んだ方全員に配れなかったのが残念とか。

シナリオ
稲葉 洋敬 氏



シナリオを担当。「探偵神宮寺三郎 夢の終わりに」のシナリオも手がけ、人物描写のうまさは評価が高い。今回の作品ではどう見せる？

興味を持って

――ゲームショウではお疲れ様でした。では、その終わった感想から。

山本　皆さんにとても真剣に説明を聞いていただいているのを見ていて、それだけ興味を持っていただけた、というのが実感できましたね。DCで、というのも期待されていたぶん、予想通りだったことで、驚きというより安心された感じでした。また、起用した声優さんの豪華さに喜んでいただけたようで、こちらとしても慎重に選んだかいがあったと思います。

――実際、絵と声がいっしょになって、どう思われましたか。

高橋　違和感はなかったですね。じつはアフレコの時にすでに「あ、大丈夫だね」と思っていたんです。

稲葉　録りもほとんど微調整もなしに、そのままお願いしますって、テストもいらないくらいで。声を聞いた瞬間「そう、この声！」っていう方たちばかりでしたから驚きましたよ。収録後、お話ししていたときなど「稲葉より登場人物のことをわかってるのでは？」と思ったほどです（笑）。

――では、今回出展された体験版とVTRについて詳しくお聞きしますが、まず全般的なところで、製品を100として、あれはどれくらい？

山本　とにかく、本当にDCで動いているところを見せて、触れていただくのを最優先したので、本編のゲーム性という点

※画面はすべて開発中のものです。

新要素 初公開画面もアリ 時間制限イベント

新要素「時間制限イベント」の画面を入手。イベントの詳しい内容に関してはまだ未公開だが、予想するとリアルタイムに進行するイベントなのでは？　閉ざされた研究所という未知の恐怖がある空間の中で、時間に追われるというさらなる緊張感がユーザーを刺激するはず。このイベントもトラップを解除するとき同様、アイテムを使用するのだろうか？　またこの時間に合わなかったときの結果は？　画面写真から、イベントの内容を予想してみよう。





初公開の画面写真。初めてみる希春の表情はいかがかな？どうやら菜緒の身に何か起こった様子。時間制限がある以上、急いで彼女の元に向かわなくてはならないはず。急げ！

いただけたのが実感できました!!（山本）

では、まったくといって含まれてないんですよ。

高橋　あと、矢印カーソルをアナログコントローラで動かしたり、ムービーの調子はどうかなど、実際にDCでやってみるとどうなるか、どう変えていったらいいのかを、これからの開発に役立てていく布石として作っていたものなんです。

稲葉　僕はネタ（シナリオ）を出したくてしょうがないんですが、時期的にそうもできませんし、ツライところですね。でも、その限られた中で現在できる最高のものを盛り込んだつもりではありました。

――なるほど。でも、少ない中にもいろいろ見え隠れしていたと思いますが……。まずセリフなんですが。

高橋　体験版のほうはゲームショウ版オリジナルなんです。たぶん門外不出モノですね。もしサントラが出たら入るかもしれませんが。

稲葉　あえて明るい雰囲気のセリフにしたんですが、それは、もし「REVIVE」の舞台に彼女たちが居合わせなかったら、というシチュエーションを想定したからなんです。いわば、彼女たちの普段の姿を描いたと。逆にVTRのほうは、できるだけゲームの中身をわかってもらえるようなベストワードを選出したんです。今までイメージ画しかお見せできなかったんですが、今回やっと世界観をお伝えできたと思ってます。

――そうすると、ナレーションや画面にあるような、サイエンスホラーのような要素があると。

稲葉　まったくないとは言いませんが、それがメインじゃありません。あのVTR＝ゲームのイメージという直球じゃないんですよ。実際にゲームをやっていただいたあとに、このVTRを思い出されて、あれはこんな意味でしゃべっていたのかな、と思えるような。以前にも言いましたが、キャラがたくさん出るゲームで、対立する人、うまくやっていける人もいる。それぞれの人間描写というのを徹底的にやろうと。

高橋　その土台となっているのが、今回のVTRだったんです。

――曖昧な中で、一通の手紙が少女に届けられる、という具体的状況が出ましたが、あれは？

稲葉　これはプロローグなんで言ってもいいかな……。じつはあの手紙は希春が受け取るんです。希春は5歳の時に母親を亡くしているんですが、その母親が生きている、という手紙なんです。そして、差出人が舞台となる研究所に関係がある人物らしい。マザコンじゃないんですが、希春は母への憧れを心に秘めていて、手紙を見たときにその心が爆発して、ウソか本当かわからないけど、確かめてみたい、そんな気持ちで研究所に向かうんですね。で、それを知った主人公と希春の親友である菜緒が連れ戻しに行く、という流れです。

――では最後に、次にゲームに触れる機会があるとしたら、いつ？

高橋　夏過ぎまでには、キャラクターショーなどに出せるといいですね。

――では、そのときまでの意気込みを一言お願いします。

山本　開発を続けていると疲れてきちゃうんですが、ああいったイベントでユーザーの方の顔を見たり反響があったりすると、それも吹っ飛びます。今度も最後までガンバリますので、また期待して待っていてくださいね。

高橋　まず、リバイヴバッグを手に入れられなかった人、ごめんなさい。ゲーム開発はこれから中盤から後半にかかりますが、当然面白くなるようにしているんで期待してください。

稲葉　期待してくださっている方を見ると、こっちも頑張らなきゃと思います。また、徐々に出来上がっていくのを見ていると、自分自身ワクワクしてくるのがわかるんですよ。うめつさんのすばらしい設定画を見ることが一番の要因かな。今の僕の気持ちがきっと伝わるような作品になると思うので、期待してください。

作っている本人がワクワクしてくるんです（稲葉）





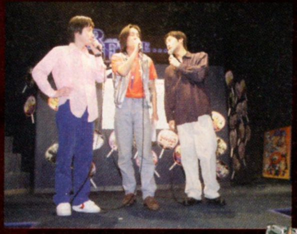


希春を中心に、キャラ同士の会話シーンを集めてみた。話し方、距離の取り方などを、画面写真の表情とそのセリフから読み取って欲しい。果たして主人公と希春の関係は？

【リバイヴについての意見募集！】編集部では「REVIVE」に盛り込んで欲しいことを大募集。システムについてや、体験版ならこうしてほしいなど、面白い意見は本誌に掲載。また、ゲームに反映してくれるかもしれないぞ。　データイーストさんもプレゼントを用意してくれるみたいなので、編集部あて「REVIVE」係まで、どんどん送ってね。

TGS'99春データイーストブース

REVIVE… ～蘇生～ ゲームショウレポート 完全版





めでたくドリームキャストでの発表が決まり、あとは発売日を待つばかり。そこで今回は、現在公開できる「REVIVE」の情報のすべてがあったゲームショウを完全レポート。ショウではVTR、体験版、イベントの3つで「REVIVE」を見ることができた。キャラ紹介、システム紹介、声優発表などなどの情報公開をはじめ、2人の人気声優をゲストにしてのトークイベントなど豪華な内容だったデータイーストブース。ショウの雰囲気、熱気をそのままに伝えていこう。ゲームショウに行けなかったキミも、これで「REVIVE」の最新情報を入手！

戦隊モノ好きに大ウケ!? デコレンジャーショー

クソゲーを広めようとするクイーンバグーから業界を救うために現れた(!?)「販促戦隊デコレンジャー」。今回はメンバーも5人に増え、武器を振り回しての本格的なアクションショーを繰り広げた。秋のゲームショウの活躍にも期待したい！



VTRでゲーム内容をチェック

まるでドキュメント番組のようなナレーションと共に始まった、新作発表のVTR。本誌のインタビューでお馴染みのプロデューサー山本氏からのコメントをはじめ、ストーリー、システムを画面写真を使って紹介していく。

開発進行度は？

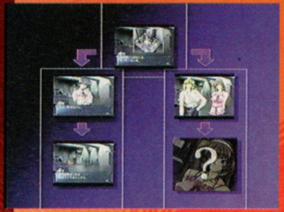




開発に携わった人物の紹介。プロデューサーの山本氏がゲームについて熱く語っていた。

Trap Divergent Story ver.1.02

TDSの紹介。トラップの解き方によってストーリーが変わるという部分を、下のような写真で分岐を説明しながら紹介。



どんなゲームシステムなのか？

Direct Search Reaction

画面をクリックすると必ず、反応がかえってくるDSR。







全キャラクターが一斉に登場。そしてストーリーを暗示する（？）、意味深な言葉を残しREVIVEの紹介が終了。

それは、ある少女の運命だった・・・

静かなる鼓動が少女たちに迫る――

ゲーム中のセリフを初公開！

キャラ紹介では、実際にゲームの中で話すセリフを聞くことができた。ストーリーと絡めてその状況を想像してみては？



希春のセリフはどこで発しているのか？「ううん、なんか落ち着くの。海の中にいるみたい……」。



「でも、今日ですべてが終わるかもしれない……」すべてを知っているような玲子のセリフだ。



「何かが崩れたような音がして……、それで……見てみたら……」おびえるような声の由月。



「うん…すごく怖いところ…」もともと口数の少ない千尋がポツリと。感情のない声で話す。



恐くて言えなかった……
もっと早く話すべきだったのに……

これ、非常用シャッターなんです
もしかして、所内で何か事故が……？

ステージイベントでコミュニケーション

ゲームショウ最終日に行われた「REVIVE」のイベントは、人気声優２人を迎えて行われた。まずはプロデューサー山本氏によるゲーム解説。そして各声優の発表など、ファンが心待ちにしていた情報が次々に飛び出した。

おなじみ山本氏登場！

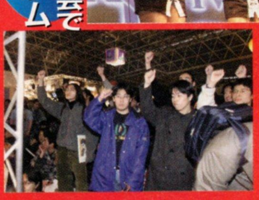
プロデューサー山本氏によるゲーム解説。楽しいトークを交えつつ、本誌でも紹介したTDS、DSRについてをわかりやすく紹介。その他、司会進行としても大活躍だった。



声優の発表など、コメント付きで読み上げる。

ジャンケン大会でレアアイテムゲット!!





貴重なグッズがもらえるジャンケン大会に燃える観客。

声優２人による会話の再現!?

声優によるキャラ同士の掛け合い。この２人の会話。ゲーム中で聞けるのはいつ？



玲子役
根谷 美智子





希春役
雪乃 五月

気の強いところを見せながらも、かわいらしいという印象を受ける希春と、知的で冷たい雰囲気を漂わせる大人の女性、玲子。実演は、お互いの自己紹介から始まり、探していた義兄と会えた希春。その様子を見た玲子は？というものだった。

REVIVE…〜蘇生〜 を知る3つのカギ



体験版でキャラクターに接近

ショウで展示されていた体験版。ゲームを遊ぶことはできないが、キャラの自己紹介やムービーが見られる。DCのコントローラーを持って操作すると、発売機種が決定したという実感がわいてくる？

MOVIE イメージムービーで世界観を伝える

遺伝子の組織図か？　それとも…。なにかの研究に関係しているような絵と共に、キャラクターが１人１人登場していく。何人が無事に脱出することができるのか？　研究所に眠る謎は？　何かの始まりを予感させる。そんなムービーが流れ、発売を待つユーザーたちの期待を煽る。



夜の海。どこか神秘的に見える景色。その裏には？



キャラと共に流れるその図形は何を意味する？



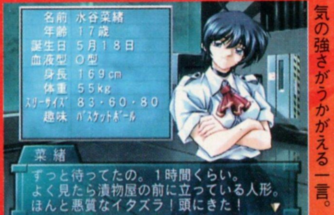
キャラの紹介。事件に関係する少女たちがここに。

GAME 話のテーマは最近起こった事件

キャラクターがそれぞれ、「最近起こった事件」を中心に話し始める。どんな女の子たちなのか？　彼女たちの日常の話を聞きながら、その話し方、性格などキャラクター像を掴んでいける。ゲームの中では、少女たちが話しているような日常は存在しないようだ。



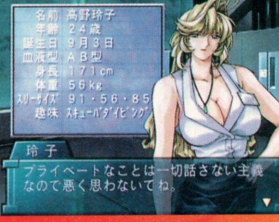
お兄ちゃんと外食。仲むつまじい兄妹像が読み取れる。



いたずらに怒る菜緒。彼女の気の強さがうかがえる一言。



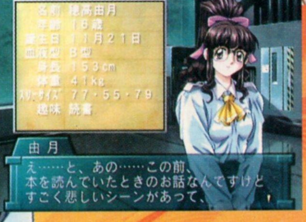
どこかとぼけたところのある美澄。話している間に……。



プライベートは話したくないという玲子。話はこれだけ？



どうやら好きなものについて話している様子の千尋。



涙もろい由月らしい。恥ずかしがりながら話してくれる。



祝！プロ野球ペナントレース開幕



で、コレが「やきゅつく」の開幕シーンだ!!

Special 特報 Report!

プロ野球チームをつくろう！

DRAGONS BLUEWAVE FIGHTERS LIONS SWALLOWS TIGERS
GIANTS BUFFALOES MARINES HAWKS BAYSTARS CARP

●セガ ●6月下旬発売予定
●5,800円
●スポーツ育成シミュレーション
●1〜2人プレイ

今回は、大きくシステムが変更された試合と投手起用に関する情報を大紹介。さらに、開発者インタビューもあるぞ。要チェック!!



横浜ベイスターズ 権藤博監督

中日ドラゴンズ 星野仙一監督

読売ジャイアンツ 長嶋茂雄監督

ヤクルトスワローズ 若松勉監督

広島東洋カープ 達川晃豊監督

阪神タイガース 野村克也監督

大きく変わった試合システムをチェック!!

ミニ球場が「やきゅつく」のシステムを変えた!!

サターン版ではダイジェストでしか観戦できなかった試合が、DC版ではミニ球場という形になり、それこそ1球1球チェックできるようになった。このミニ球場、プレイヤーが好きなポイントで試合に介入することで、選手に作戦の指示ができる。そのうえ試合のスピードはL・Rトリガーで調節できるので、ポイントだけを見たり、すべてを観戦したりといった選択も可能だ。途中で試合を抜けることもできるから、ある程度勝負が見えたら次の試合に移る、なんてのもアリだよね。







ミニ球場での試合は、進行スピードを早めることは可能だが、基本的にはリアルタイムで進む。そのため1球ずつ見ることになるので、それなりの時間を必要とする。スコアリングポジションにランナーが出たら、すかさず口出しだ!!

作戦がより細かくなって戦術性UP！

さてお次は、試合中の流れを紹介しよう。ミニ球場で試合が進むなかで、チャンスが訪れ指示を出したくなったら、すかさずAボタンを押す。すると口出しウインドウが開くので、そこで選手交代や作戦の指示などを行うのだ。指示を伝え終わると、今度はグラウンドレベルの視点で試合が再開されて、与えた作戦の結果が流れるのだ。試合の進行速度をうまく調節して、チャンスを見逃さないようにしよう!!

こんな流れで進めるのだ!!

ミニ球場で観戦
→ A → 口出しウインドウを開く
→ 作戦指示
→ 作戦結果
→ そのまま試合観戦 → ウインドウを開く

ポイントにきたら口出し指示!!

口出しで与えられる作戦は、サターン版のようにアバウトな内容ではない。攻撃時ならエンドランやバント、守備時ならバント警戒などといった具体的な内容になっているのだ。また、状況によって内容も変化するぞ。

投手



"力でおさえろ！"や"長打けいかい"など、投手と守っている野手への指示。さすがに球種までは指定できないが、サターン版からは格段の進化といえる。

野手



"ここでバント"や"盗塁を決めろ！"というように、投手に比べると具体的な指示が与えられるようだ。それこそ攻撃時は、1球1球が大事になりそうだ。

指示を出すと…

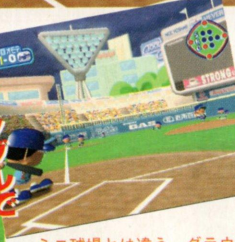


たとえば"バントけいかい"の指示を出すと、バッターがバントの構えを取るやいなや一塁手と三塁手が猛ダッシュしてきてバント処理を行うぞ!!

そのあとは…



迫力のアングルで



ミニ球場とは違う、グラウンドレベルの視点になるのだ!!

そのまま観戦も!!

なんと口出しをして、その結果がわかったあとも、そのままの視点で観戦することもできるのだ!! 迫力あるアングルなので、ミニ球場とは一味違った楽しみ方ができるといえそうだね。もちろん、いつでも元のミニ球場に戻ることはできるよ。

結果だけを見ることもできるぞ!!

試合を見てるより早く経営に力を入れたいとか、トレードの結果を知りたいなんていう場合には"結果をみる"を選択しよう。すると即座に試合がシミュレートされ、試合結果だけを見ることができるのだ。



経営が気になったり、トレードの結果が知りたいというときには、結果だけを見るのもいいかもしれない。

結果を見るだけにしても、試合ごとにオーダーを変更することは可能。特に負けたあとは、チェックする必要アリだ!!







今度の投手起用は自由度が高い!!

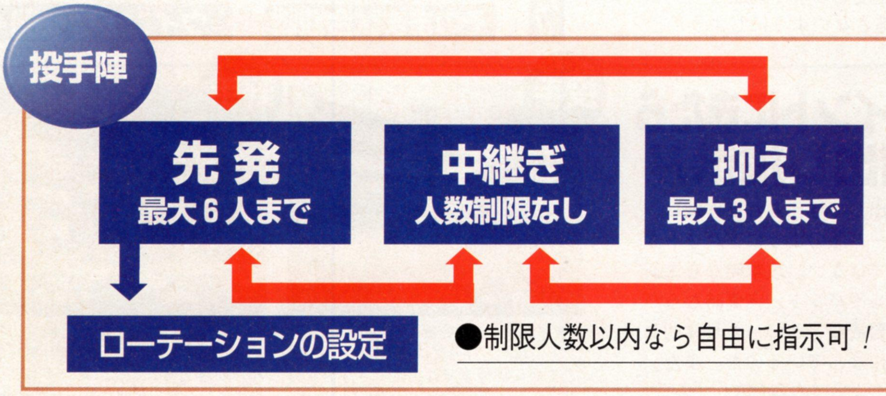
サターン版をプレイしたユーザーから特に要望が多かったのが投手起用の自由度だ。プレイヤーは抑え投手として育てているのに、監督が勝手に先発にしてしまうケースが多かったからね。DC版では、プレイヤー自身が選手のタイプを割り振れるようになっているよ。これで思いどおりの投手起用ができるはずだ！



オフィスからグラウンドへ来ると、"れんしゅう""ミーティング""さくせんしつ"といった3つの項目が現われる。



投手起用や一軍・二軍の登録は、この"さくせんしつ"で行うことになる。試合に臨むオーダーを決めるのもここだ。



希望どおりの投手起用を！

プレイヤーは、先発、中継ぎ、抑え、そしてローテーションまでを自由に設定することができる。先発、抑えには最大人数が決められているが、変更はできるので問題はないだろう。これで、自分の希望にそった投手起用ができるので、選手を育てるうえでも大いに助かるはず。ただし獲得時にはバランスが必要かも。



DC版では、先発や中継ぎといった投手起用までもプレイヤーが指示できるようになった。好みで決めるのもありだろう。



抑えが不調な場合などの状況に応じて、先発投手から抑えにまわすなんていうことも可能だ。もちろん、その逆もありうるぞ。



先発は6人まで、抑えは3人までを設定できる。それを超える場合にしても、選手同士を入れ替えることになるだけ。



ローテーションも設定できるので、投手の調子などを観察して決めよう。対戦相手によってずらすのもアリだね。

まわりに並んでいる12球団の選手
誰だか全員わかるかな？
気になる答えはP.51へ!!

ページの左右に並んでいる12人の選手。それぞれが12球団を代表して出場しているわけだけど、①から⑫まで、誰が誰だかわかるかな？　特徴を見分けて当ててみてね～!!

監督に任せてみるのもおもしろいかも!?

投手起用やオーダーを考えるのはおもしろいけど、なかにはそういった作業が苦手な人もいるはず。そんな人は、監督に任せてみても大丈夫。監督に任せると、その時点で最適な起用を考えてくれるのだ。起用に迷ったときなんかも、監督に頼ってみてもおもしろいかもしれないぞ!!



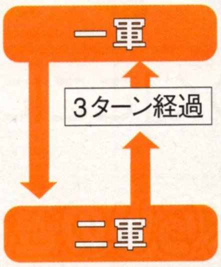
投手起用やローテーションの設定などが苦手な人は、思い切って監督に任せてみよう。最適な起用を考えてくれる。



オーダーを監督に任せることもできる。起用は、監督の好みによって攻撃的になったり、守備に力を入れてきたりする。

注目の二軍制！

DC版には二軍もあるので、基礎体力をつけさせたい選手などを二軍でみっちり鍛えることも可能だ。また、ケガをした選手も自動的に二軍へと送られる。ただし、1度二軍へいってしまうと3ターンは戻ってこれないので、よく考えよう!!





1度二軍へ送ってしまうと、3ターンは一軍に帰ってこられない。基礎体力を付けたい場合はよく考えてから決めよう。

コンバートで選手の潜在能力を引き出せるか!?

DC版では、投手を野手に転向させたり、外野手を三塁手に、なんていうコンバートもできるらしい。詳細はまだわからないが、50ページからの開発者インタビューで明らかになった事実だ。このコンバートを駆使することで、隠された才能が開花する場合もあるようだ。ただしもちろん、誰もがコンバートに成功するわけではない。ある程度の見極めは必要となるだろう。

私におまかせ

エントリーNo. 1

秘書紹介

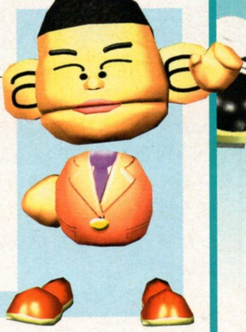
大きなリボンがチャームポイントの可奈ちゃんは、大阪出身の女の子。サービス精神旺盛な土地柄で育ったためか、お客さんやファンを大切にする気持ちが大きいらしい。そのため、彼女の球団に対する姿勢は“ファンあってのプロ野球”なんだって。



松尾可奈

実況・解説はこの2人におまかせ!!

デーブ大久保



元ジャイアンツのキャッチャー。そのおおらかなキャラクターのため、人気も高い。DC版では解説を担当する。



朝岡聡



実況を担当する。現在はフリーアナウンサーとして活躍しているが、その熱い実況には定評があり、人気も上々！



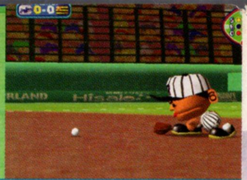














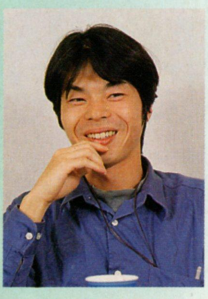
今週もまた、いろいろ聞いてきました!!
「プロ野球チームをつくろう!!」
開発者インタビュー

～今度の「やきゅつく」ここに注目～

「やきゅつく」ディレクター
瀬川 隆哉



「やきゅつく」デザイナー
角井 剛



「やきゅつく」プログラマー
村山 健司



1本のゲームで1.5倍分くらいの遊び方を提案

先週の東京ゲームショウ会場でのインタビューに続き、今週はディレクターの瀬川氏に加え、デザイナーの角井氏とプログラマーの村山氏にも直撃インタビュー!! 超グレードアップした「やきゅつく」の魅力を存分に語ってもらったのだ。

――東京ゲームショウではプレイアブルでの出展でしたが、実際にユーザーさんが遊んでいるのを見られた感想はいかがですか。

瀬川 「やきゅつく」のほうを見ていた限りでは、1人当たりのプレイ時間がとても長いというのが第一印象ですね。実際にチームのエディットができたためか、みなさん延々と、それこそ20～30分くらい時間をかけてチーム設定をしているんですよ。「あそうぼう!」のほうは、最初どのタイミングで打ったらいいのかわからなかったみたいですね。

――DC版ではモーションも増えていますから、ユーザーさんもその点に注目していたのではないでしょうか。

角井 DC版では、僕が試合中の選手の動きのモーションを担当しているんで、やはり動きは注目してほしい一部ですね。

瀬川 プレイヤーのうまさによってある程度違うアクションが起こることを見せたくって、いろいろなパターンを増やしているんです。

角井 今までの野球ゲームって、怪しい部分で捕球していたじゃないですか(笑)。グローブじゃなく胴体とかで捕ったりと。それを徹底的に排除して、なおかつファジーさを残しつつきちんとしたモーションを付けているんです。だからモーション数もかなり増えているんですよ。

瀬川 選手が成長して、あるレベルまで達しないと出ないモーションなどもありますからね。

――村山さんはサターン版のときもプログラムのご担当でしたが、DC版ではなにか特出すべき変化がありますか。

村山 僕の髪の色が変わりました(笑)。サターン版は試合部分のプログラムをメインに担当していたんですが、DC版では簡単に言うと裏方ですね。システム回りを全般的に担当しているんです。だから見た目の違いがどうこういうのではなく、ファイルやメモリの扱い、それから選手の裏の思考という、縁の下の力持ち役です。

瀬川 彼は全プログラムをサポートしていかなきゃならないんですよ。村山のさじ加減で、随分ゲームが変わってくるという重要な仕事なんですね。

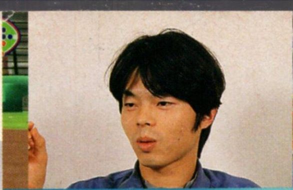
――今回はDC版の試合について具体的に聞いていきたいのですが、サターン版のときのような、あいまいさゆえの歯がゆさはなくなるのですか。

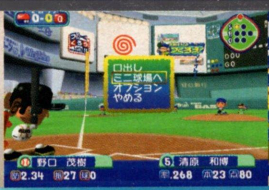
角井 一言で言うと、非常によくなっていると思います。サターン版をプレイしたユーザーさんからいただいた不満点は、徹底的に改善していますからね。DC版では、塁にランナーが出ているかどうかでも作戦が変わってくるんです。盗塁やスクイズ、バントという具合にですね。選手交代も監督任せにせず、プレイヤーが行えるようになっています。

瀬川 監督には一切口出しをさせないということもできますよ。サターン版では、実際問題ピッチャーのローテーションにはいろいろ問題がありましたからね。

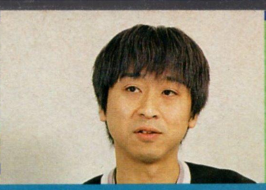
――DC版でのプレイヤーの役割って、監督ではなく社長ですよね。あまり社長が口出しすぎる球団と

DC版の試合シーンは野球ファンを唸らせる











ダブルは難しいですが、コンバートを使えば新庄選手を投手にできますよ（笑）

いうのも問題ではないですか（笑）。
瀬川　野球チームの育成シミュレーションって、根本的には自分のチームを強くするのが最終目標ですよね。それを「やきゅつく」では、経営重視や育成重視、試合重視、人事重視という具合に、プレイヤーの遊び方の選択肢を広げるために、社長という立場に置いているんです。ちょっと想像しにくいかもしれませんが、オーナーがテレビで試合を観戦しながら「おい、アイツ変えろよ」って言っているイメージですね（笑）。僕たちが夏にビールを片手にテレビを見ながら、「この場面でこんなヤツだすなよ」なんて言うじゃないですか。それを再現できるのは、やはり社長なんですよ（笑）。

――サターン版の試合シーンではコミカルな動き、たとえば肩車をしながらボールをキャッチするという場面がありましたが、DC版も同様になるのでしょうか。

瀬川　DC版では、そういった動きは入っていません。これもユーザーさんの要望だったのですが、やっぱり皆さん、しっかりとした野球の醍醐味を求めているんですよね。だったらやってやろうじゃないか！　と。DC版は、実際の野球ファンを唸らせるような形で試合を再現しているんです。

――まさか各選手ごとにモーションが違う、などということもありうるんですか。

角井　ミニ球場だと厳しいかもしれないですけど、口出しで選手が大きく映る場面になれば、モーションの違いに気づかれると思いますよ。まあ、すべての選手が違う……というところまではいってませんが、特徴ある動きをする選手なら、動きを見るだけで誰だかわかると思います。
瀬川　今までの野球ゲームになかったようなモーションも出てくるんですよ。たとえば昔、天秤打法っていう構えをするバッターがいたんですけど、そういったモーションまでも網羅しているんです。
角井　守備では、よく大リーグの選手がやるようなスタンドの壁を蹴ってボールを取るとか、素手でボールを取ってそのままダイレクトに投げるなんていうモーションもありますね。
瀬川　普通なら絶対グローブでボールを取ってから投げるじゃないですか。それが育成して守備がうまくなった選手は、スクイズされた球を手で取ってそのまま投げるとか、そういう細かい動きも入れているんです。種類もいろいろ入ってますよ。

――投手には、先発、中継ぎ、抑えと、各選手によって向き不向きがあるのでしょうか。

瀬川　向き不向きはもちろんありますけど、DC版ではどの選手にも、1つの練習をさせ続けるとその部分が成長するように設定しています。そのかわり練習していないと下がる部分も出てきます。
村山　練習に、選手ごとの得意度のようなものがあるんですよ。足が速くなる素質を持っている人は、足を速くする練習をすれば伸び率は上がるけど、逆にそればっかりやっているとパワーなど他の部分の練習が疎かになるので衰えたりとか。まんべんなく育てればそこそこに育つし、適正が合わない練習をさせれば、せっかく他の適正を持っているのに芽が出ないままに終わっちゃうとか。まずプレイヤーは各選手の適正を見極めて、選手ごとに練習メニューを組んであげなければならないですね。
瀬川　面倒なら監督に任せることもできますから、監督のタイプを見極めて、その監督の好みを反映させて選手を育てるという手もありますけどね。

――今年のプロ野球でいうと、阪神の新庄選手のような例もありますよね。「やきゅつく」でも実際の例に倣うことはあるのでしょうか。

瀬川　やはり気になりますよね（笑）。ダブルってのはなかなか難しいですが、コンバートっていう機能があるので、新庄選手を投手にすることもできるんです。ただし練習の枠が、投手の練習、打者の練習という具合に分かれているので、両方を平等に練習させるというのは難しいですけどね。もちろんコンバートも難しいですよ。決して全選手がコンバートで成功するというわけではないんです。ポジションの穴を埋めるためにコンバートという方法もありますけど、あまりオススメはできませんね。それよりもポジションの穴埋めをするのなら、せっかくあるFAやドラフトを利用したほうが得策ではありますよね。コンバートについては、またの機会にきちんとお話したいと思います（笑）。

――DC版になって、一軍と二軍ができたことも大きな変更点ですね。

瀬川　基本的には、一軍と二軍は練習メニューが違うんですよ。実際のプロ野球でもそうですけど、基礎体力のような、二軍だからこそ伸びる要素がありますよね。でも一軍で試合に出るからこそ得られる経験値もあります。精神面の成長などがまさしくそれだと思いますけどね。
村山　一軍と二軍では練習時間が違うんで、経験というよりも練習時間の差でも伸び率が変わります。

――たとえば試合に負けたときにリセットをすると、結果はその都度変わるのでしょうか。

瀬川　う～ん、やっぱりリセットする人には、何かプレゼントを付けようかなと思うんですが（笑）。
村山　リセットには制裁を（笑）。

――怪我をすると、その時点で強制的にセーブされたりとか（笑）。そういうシビアなゲームになるんですか（笑）。

村山　インチキをせずに、真面目にプレイしている人には御褒美をあげたいとは思いますけどね（笑）。
瀬川　シミュレーションゲームを作っている人って、絶対そう考えると思うんですよ。リセットしないで進める人に対しては、何かいいことがあるように考えています。

――DC版は、イベントもリアルタイムCGになりましたね。

瀬川　その部分は、良くなったと言っていただけると思います。サターン版では1枚絵だったのが、ちゃんとその関係している選手が自球場の中で動きますからね。サターン版では試合で見せていたコミカルな部分を、DC版ではイベントで表現しているんです。よく起こるイベントは短時間で、その代わりめったに見られないイベントは長い時間見てもらえるようになっています。DC版の「やきゅつく」は、壮大なプランのもと進めていますからね。「あそぼう！」があって、ネットワークも充実させてと、ホントに1本のゲームで1.5倍くらいに遊んでもらえると思うんです。「プロ野球チーム“も”つくろう！」ではなくて、「プロ野球チーム“を”つくろう！」になった分、ユーザーさんにご満足いただける内容にしていきますよ。

クイズの答え　①佐々木主浩投手（横浜）②野口茂樹投手（中日）③松井秀喜外野手（巨人）④池山隆寛内野手（ヤクルト）⑤佐々岡真司投手（広島）⑥新庄剛志外野手（阪神）⑦西口文也投手（西武）⑧片岡篤史内野手（日本ハム）⑨イチロー外野手（オリックス）⑩小久保裕紀内野手（ダイエー）⑪大村直之外野手（近鉄）⑫小宮山悟投手（ロッテ）

発売日が楽しみです～



くらい楽しいものになります



Special 特報 Report!





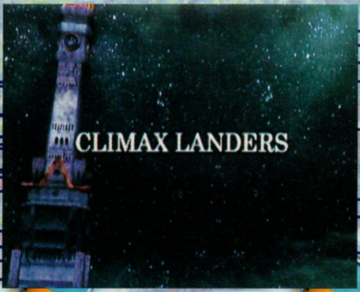
CLIMAX LANDERS クライマックス ランダーズ

6月の発売に向けて、いよいよ本格始動を開始した「クライマックス ランダーズ」。今回はこれまで不明瞭な部分が多かった、ダンジョンでの戦闘システムについて紹介していくぞ!!

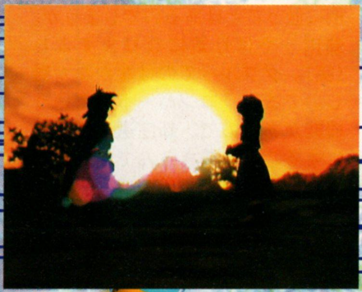
●セガ ●RPG
●6月10日発売予定
●5,800円 ●VM対応

ムービー顔負けのオープニングも完成

ついに明らかになったオープニングは、まるでムービーのようなポリゴン映像で展開！ 特に夕日を浴びた女の子の瞳から流れ落ちる一滴の涙は必見！ DCのポテンシャルの高さを再認識させられる。









東京ゲームショウ'99春 クライマックスレポート!!

キミは見たか!? 内藤寛を! そしてヨーグルトを!!

イベントに引っ張りだこの1人+α

3月に開催された"東京ゲームショウ'99春"には、みんな足を運んだかな？ 3日間でなんと総勢16万を越える人々が訪れたその一大イベントに、我らがクライマックス代表取締役・内藤寛と、昨年末にドリマガ編集部に突如やってきた謎の生物ヨーグルトが参加していたのだ!! 天才プログラマーとして名を馳せる内藤氏は"危険なクリエイタートークバトル"にも参加。コナミの長江氏、カプコンの岡本氏、アトラスの岡田氏というそうそうたる顔ぶれに混じって、熱いトークを聞かせてくれたぞ。PS2の話から、ラジオのリスナーにはおなじみ（？）のキャバクラネタまで、硬軟取り混ぜて大いに会場を沸かせてくれたのだ。さらにその後はセガブースに登場し、「クライマックス ランダーズ」のゲーム紹介をしてくれた内藤氏。なぜかそこにはヨーグルトの姿もあり、会場を訪れた人々は興味津々。ステージを降りたヨーグルトのあまりのデカサに、おずおずと触ったり、一緒に記念写真を取ったりと、その反応はじつにさまざまだった。本編の発売に先駆けて、ビジュアルメモリ専用ゲームのダウンロードコーナーも用意されるなど、クライマックスファンには最高のイベントだったのだ。



さすがにラジオをやっているだけあって、話すのは得意な内藤氏。いろいろとゲームの説明をしてくれた。



なんだかんだで大人気のヨーグルト。いつのまにこんなに知名度を上げたのかは、生みの親でもわからない!?

そしてついに「つゆダクⅣ」のダウンロードも実現!!

本編の発売が延期したお詫び、というわけでもないと思うが、東京ゲームショウのセガブースでは、「クライマックス ランダーズ」に収録されているビジュアルメモリ専用ゲーム『つゆだくⅣ』のダウンロードサービスが行われたのだ。今回は地下3階までの機能限定版だけど、それでもダンジョンのスクロールにはみなビックリ！

コレ知ってた!?

画面に出てくるソードは動かせないけど、じつはYボタンで視点変更は可能だったのだ。気づいた?







ダウンロードの最初と最後にヨーグルトが出演。こうして知名度を上げていた!?



左に視点を振れば、そこにはホログラムのDr.アンナが。アップもいいいねぇ。





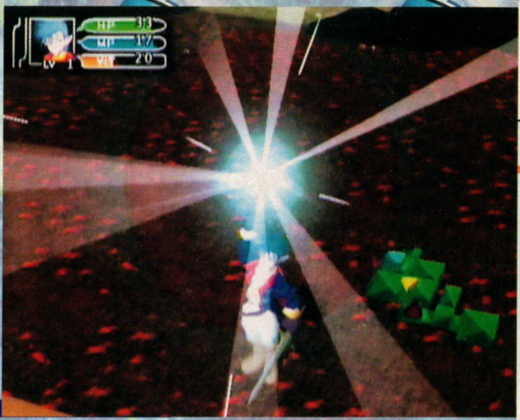




Dreamcast特報

戦闘システム徹底解析!!

ゲームの開発が進むにつれて、戦闘システムについての詳細もかなり明らかになってきた。いまだにリアルタイム戦闘に見られがちな「クライマックス ランダーズ」だが、本当にコマンド入力式なんだよ。そこでシステムそのものを、ここに完全解析。ダンジョンの構成から、敵モンスターとの遭遇、そして戦闘に到るまでを克明に紹介していこう。本邦初公開となるダンジョンに仕掛けられたトラップや、序盤に登場するモンスターの原画にも要注目なのだ！



▼ダンジョンを構成する“セクター”とは!?

ダンジョンのフロア（階層）は、セクターと呼ばれるブロックをつなげることで構成されている。さらにそのセクターは、それぞれが4ブロックに分かれている。敵と遭遇して戦闘体勢に入ると、モンスターは各セクター内のブロックに配置される。この位置は技や魔法の範囲に大きく関係してくるぞ。



〔自キャラ×4人分の面積＝1セクター〕

▼敵も無闇に襲ってくるわけではない

敵はダンジョンの中にワラワラと存在するが、そのすべてがプレイヤーに対して敵意を持っているわけではない。ここでは従来のRPGにはあまり登場することのない、“戦意”について紹介するぞ。

戦意の存在

戦意とはその名のとおり、戦う意志のこと。これが高いモンスターは非常に好戦的で、プレイヤーを見かけたらすぐに攻撃してくる。逆に戦意が低いと、こちらがすぐ側を通っても無関心なままだ。



自分が危険な状態のときは戦意が低いと助かるぞ。

チェックモード

自分の周囲にいる敵の戦意を調べることができるのがチェックモードだ。これで相手の戦意がわかれば無駄な戦いを避けることができるし、敵が自分たちよりも弱いと判明したうえで攻撃を仕掛けることもできる。また敵パーティの構成数もわかってしまう、いたれりつくせりのモードといえる。



能力を調べたら、戦うかどうかの決断を！

▼いざ戦闘!! 有利に戦えるか!?

敵と戦闘になるかどうかは多少リアルタイム要素を含むが、戦闘そのものはまるっきりのコマンド入力式だ。ただしセクター単位での位置取りの関係があるので、戦闘そのものを有利に運べるようになるには慣れが必要となる。今のうちに予習しておくといいだろう。

コマンド式だが…

敵との戦闘は完全なコマンド入力式だから慌てることはない。現在の自分の能力値をよく見て、技で攻撃するのか、魔法で攻撃するのかを決めていこう。また自分がいるセクターの中でなら、1ターン使って他のブロックへと移動することもできる。敵の攻撃が集中しそうだと思ったら、別の場所に移動して攻撃をかわすのもいい作戦だ。レベルが低い序盤はもっとも危険なので、できるだけ効率のよい戦い方を身に付けよう。



コマンドで指定した敵に対して攻撃する。通常攻撃でも、後ろの敵を狙えるぞ。



ブロックを移動すれば、おバカな敵はプレイヤーのいない場所を攻撃する。

挟まれる場合も!?

敵との戦闘は自分の周囲4方向のセクターに存在するすべての敵と同時に発生する。したがって迂闊に敵との戦闘に突入してしまうと、周囲を囲まれ非常に不利な態勢で戦わなければならなくなることもある。つねに周囲に気を配ること。それが生き残る秘訣だ。



バトル終了時のエフェクトにも注目せよ！

今回開発途中の「クライマックス ランダーズ」を見て“凄い！”と思った部分に、バトル終了時のエフェクトがある。敵との戦いでは位置関係がわかりやすいように、フィールドは地面だけの表示となるのだが、戦闘終了後にそれがジワーっと元あったダンジョンの姿へと復元（？）していくのだ！これはもちろんプレイヤーが歩いていようが走っていようが関係ない。最初に半透明で表示された周囲の壁が、時間とともにリアルさを増していく感覚はなんとも不思議。こんな些細なところにまで注がれる技術力にも注目しよう！





視点が元に戻ったかと思うと、徐々に周囲の壁が復元されていく。

技 SKILL [消費能力 VIT]

敵を普通に攻撃するのにもVIT（バイタリティ）を消費する。これは一定時間で回復するが、あまりたて続けに大技を使うと敵に攻撃できなくなるので注意したい。魔法よりも使い勝手がいいぶん、効果はやや押さえ目に設定されている。



縦一列の敵を同時に攻撃することのできる技。だがその分、VITの消費も激しいので気をつけよう。



素早い動きでソードの技が炸裂！　残念ながら手前の敵にはヒットしなかったが、それでも大ダメージが！

序盤に登場するモンスターたち

ここでゲーム序盤に登場するモンスターたちの原画を紹介するぞ。あんまり怖いヤツらばかりでなくて、愛敬ある姿なのが印象的。それでも敵は敵。油断は禁物だぞ！



アーモ

鎧に身を包んだアーモ。手に持つ長い槍が非常に危険だ。

ロウラ

画面上ではわりとキュートに見えるロウラだが……。

ミミナガ

ミミナガは、イラストそのままにポリゴン化されている。

技と魔法で敵を倒せ!!



メガファイヤーでセクターに存在する敵すべてを焼き尽くす！　自分まで熱くなりそうな魔法エフェクト！

画面中を雷光がところ狭しと駆け巡るメガサンダー！　もちろん見たまんまの威力だから、ザコ敵なんて一瞬で地獄行きだ！



使用する回数が限られているだけに威力が強力な魔法の数々。レベルの高い魔法は、1セクター丸ごとという複数の敵を対象とするので、こちらがある程度劣勢だとしても、あっという間にその優劣を逆転できるのが最大の魅力だ。現状で確認できている攻撃魔法は、ファイア・ブリザード・サンダーの3系統。それぞれ使用したときのエフェクトはもちろん違うぞ。さらに各魔法の強化版であるメガのつく魔法は、画面一杯にエフェクトが展開して超ド派手！　ここぞとばかりにグッと引く視点とあいまった、効果的な演出も楽しむことができるぞ。

魔法 MAGIC [消費能力 MP]



そのセクターに入った途端、床から冷気が吹き出してプレイヤーを襲う！　見た目にも冷たそ～なトラップだ。



空中に突如として光る矢が出現。それがいきなりプレイヤーに向かって飛んでくる。こんなの避けられない！



痛そうなビジュアルならこれがイチバン！　生きてるのか!?

ソードたちが冒険するダンジョンの中には、じつに様々なトラップが用意され、愚かなプレイヤーがやってくるのを待っている。見た目にも痛そうなトラップの数々を、ここに初公開していくぞ！

ダンジョンで待ち受けるトラップ



破壊と殺

「壊す」快感、「殺す」悦びを









Special 特報 Report!

「遠慮」。「躊躇」。「道徳」。そういった言葉は、頭の辞書から消去してかまわない。何人にも、何事にも縛られない世界がここにある。快感のみを味わい、むさぼれる最高の"パラダイス"が……! ――昨年、「インカミング 人類最終決戦」を送り出したイマジニアとRageGames社のタッグによるドリームキャストタイトル第3弾『生体兵器 エクスペンダブル』。今、ついにその全貌が明らかになる!

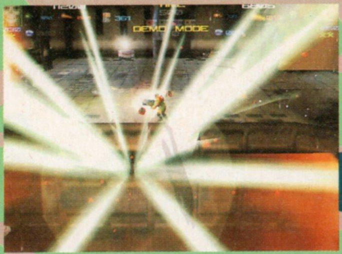
- ●イマジニア
- ●6月発売予定
- ●5,800円
- ●シューティング
- ●2人協力プレイ



3Dシューティングの本質をその肌で感じろ

2D、3Dを問わず、シューティングゲームというジャンルが持つ面白さの本質とは何か――。その答えとしては、方法こそ違えど「敵の弾を避けて撃つ」。この繰り返しの気持ちよさであろう。本作『生体兵器 エクスペンダブル』は、そうしたシューティングの原点ともいうべきシークエンスを3Dで見事に具現化したうえで、高い戦略性を加え、さらに美しいグラフィックや大迫力の演出などの視覚面で味つけしている。3つの要素をうまく絡みあわせて制作された作品が感じさせる、激しい興奮と快感の波。これを味わったら、きっと病みつきになるはず。熱いシューティングファンも、そうでない人もうならせるだけのパワーが、この中に存在する!

殺戮の宴
存分に味わうがいい!




STORY

西暦2463年……過去500年に渡って人類は、宇宙の深淵に存在する荒地を次々と開拓。多くの惑星や衛星を産業用発電施設にするなどして、宇宙の奥へと活動を広げていく。その中で人々は昔の心地よい家庭の雰囲気とは違った形になりながらも、日々の生活を送っていた。ところが――。

「その惑星」は、人類の手によって極寒の地から、生物が生存できる環境にまで生まれ変わった……はずだった。しかし、300人以上を数えた人々はどこに消えたのか、突然まったく連絡が途絶えてしまったのである。人々の行方は？そして一体、星で何が起こっているのか？

この事態の原因究明に、何百という「種」を積んだマザーシップが送りこまれることになる。「種」の実態は、スチールの胴体部にあるタンクで育てられた「エクスペンダブル」――屈強の人間兵士の遺伝子バンクから選り抜いて作られた生体兵器。追跡するスリルと殺しの栄華を除いては、感情とも興味とも完全に無縁の純然たる殺戮マシンだ。

……キミの使命は、“彼ら”を戦闘へと導くことである。



「敵」となるのは主に「カルバ人」と呼ばれる2足歩行タイプのエイリアン。そこそこの知能があるのか、武器を使って攻撃してくる。ちなみに、皮膚は非常に厚い皮で覆われていて、身長は人間の男性よりやや高い程度。酸素呼吸をするが、人間にとっての毒ガスは無害らしい。欠点は視力が弱く、動きも鈍い点。この辺から推測するに、地球より重力の軽い惑星で生まれたのかもしれない。

「殺るか殺られるか」――それがすべてだ

闘いに向かうのは、人間の皮をかぶったキラーマシン。対する敵も、言葉1つ話すかどうかすらあやしいエイリアン。こうくれば戦場を支配するルールはおのずとわかるだろう。そう、「殺るか殺られるか」だ。様々な重火器を装備したエクスペンダブルを操って、エイリアン共を撃ち殺す。そして時には、周囲のオブジェクトまで破壊する。きわめて単純なルールでありコントロール。とはいえ、1アクションを起こした際の演出が相まって、殺戮の悦びや破壊の快感を存分に感じさせてくれる。やや物騒な印象もなくはないが、所詮は敵も味方も人に似て非なるもの。罪悪感にかられる必要は一切なし。日頃を忘れて、“野獣”と化せ!

何かれ構わず撃ち殺し、破壊する。この快感がたまらない。なお、設定上においてもプレイヤーはあくまでエクスペンダブルをシップから操作する立場なので、死んだら死んだでOK。彼らはExpendable＝消耗品」でしかない。





ちなみに、ゲームはライフ制を採用している。「生体兵器」と種別されるだけのことはあって、敵の弾を一発受けた程度で死ぬことはないようだ。



ステージの随所にムービーを挿入

戦闘の合間には、ムービーシーンが用意されている。これは、ストーリーを見せるためというよりは映像的演出で、臨場感を味わうためのものだと考えられる。自分の破壊活動の規模の大きさが画面からも感じられることだろう。

すべてを究め、「戦場の

ハデな演出だけじゃない!



単純なルールとコントロール、そしてそれによって起こるリアクションで悦楽を感じさせる＝演出にかたよって、戦略性に乏しい。こうした図式にある作品は少なくないが、本作はさにあらず。高い戦略性も包有している。少々難しく思えるかもしれないが、攻略しがいのある作品に仕上がっていると考えてもらえばいい。効率よく敵を蹴散らす手段から屈辱的に始末する方法まで、様々な“可能性”を模索する。この良さを改めて感じられるはず。さて、エクスペンダブルの持つ武器は２系統。まずこのあたりの紹介から順に入っていこう。



下で挙げているウェポンは、フィールドに落ちているものを拾う、あるいはエイリアンを倒すことで得られる。アイテムとしては、この他にライフを回復するものや、特定のゲートを通り抜けるためのカードキーなど、いろいろなものが存在するらしい。



ウェポンは重火器2系統

メインショット

射程距離に長けたものや火力に秀でたものなど最大3種類まで携帯して、いつでも選択、使用することができる。それぞれ弾数制限があるが、弾が切れる前に同じ武器を拾えば、数段階のパワーアップも可能だ。

グレネード

着弾点を焼き払う、いわゆる緊急用のボム。敵の密集地帯に投げ込んで、一掃するのが効果的といえる。ただ、パワー別に数種類用意されているが、ショットと違って携帯できるのは1種類。使いどころに注意か。



1 ほぼすべてのオブジェクトが破壊可能!「破壊」のすべが活路を切りひらく

ほぼすべてのオブジェクトは、武器を使って破壊可能。これらを無意味に壊して、日常で溜まったストレスを発散する……のももちろんだが、少し考え方を変えれば、新たな道や避難場所を作って効率よく闘うなどの戦術を実践できるともいえる。つまり、本作には柔軟な思考を受け入れられる“受け皿”があるのだ。また、何らかのモノを撃つと、ギミックの作動につながる場合もあるとか……。まずはいろいろ撃ってみる？



→エイリアンの施設をメインショットで豪快に爆破！ 場所によっては、こういった特定のオブジェクトを破壊しなければ先に進めないところもあるらしいぞ。

←スクロールで敵を“消した”としても、彼らはしつこく追いかけてくる。けれども、例えばこの場面であれば、途路となる橋を断ってしまえば……と、可能性は所々に。



迫りくる重戦車……!?

通路奥から突如ものすごい勢いで迫ってくる重戦車らしき姿。周りのものを破壊しながらも、そのスピードを落とさず、ついには大轟音と共にエクスペンダブルを飲みこんだ……!? さてこの状況、あなたならどう回避する？

CHECK 敵キャラクターには巨大兵器の姿も…

何もエクスペンダブルにとっての「敵」は、エイリアンだけではない。戦場では、人間の数倍もの巨大兵器と対峙することも少なからず。現時点でわかっている限りでも、重戦車やら速射砲台やらとラインナップは実に強力。場所によっては、上空から攻撃を仕掛けてくる戦闘機の登場もありえるかもしれない。いずれにしろ、対エイリアンとはまた違った戦法をたてる楽しみがありそうだ。



また、エイリアンの姿もいろいろある様子。それぞれで攻撃手段や耐久度が違ったりも？

「…の悪魔」となれ！ 戦略性も超A級だ!!



細く、長く続く回廊か

通路が狭く、敵の攻撃をかわしづらい回廊。周辺をガラスで囲んでいるため、外へ逃げることもままならない。敵はエイリアン1匹。とはいえ、やっかいなフィールドであることに違いなし。どうやって攻め込むか？　真正面から撃ち合い？　一直線に突撃？　あるいは……。

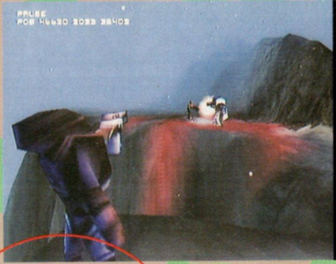


連射砲座の待つ岩場にて

フィールドの違いは、何も外見だけの差にとどまらず。写真のように、コンテナを"盾"として速射砲座の攻撃をしのぎ、スキあらば反撃を試みるといった各フィールド独自の闘いを展開することもできる。がむしゃらに突っ込んで、エクスペンダブルを無駄に殺してみるのも、それはそれで楽しいかもしれないが。

戦場は多彩な全16ステージ

戦場は全16ステージ。1つの惑星を舞台にしただけあってその内容も密林、火山、雪山など様々で、各々のスケールも大きい。無論、3Dで描画された全空間は自由に動き回ることが可能。このあたりを活用した戦術を組み立てるのも楽しいぞ。なおカメラアングルは状況によって変化するタイプ。親切設計だ。



断崖を挟んだ先に…

1ステージのフィールドが結構広いだけあって、敵の攻撃も四方八方から！　ゆえに、まったく予想すらしない場所――死角から弾丸を撃ちこまれることも……。一瞬たりとも気を抜けない、緊張感あるバトルが展開されるのである。油断は禁物。全神経を研ぎすませて、対応しよう。

2 高低差が時に武器に、時に防御壁になる 起伏に富んだ地形を活用

画面写真をよく注視してもらえばわかると思うが、各フィールドには地形にあわせて、アンジュレーション（起伏）もつけられている。もちろん、これも単なる演出の一環ではなく、戦略性にもつながる要素。エクスペンダブルが装備しているウェポンの特性と、地形の高低差を組み合わせれば、敵弾にまったく当たることなく、あるいは気配すら悟られることなく、相手を撃破するといったテクニックが可能になるのである。



右側が丘状なっているフィールド。この場合だと、丘に登ってグレネードを投げ込む方法がベストか。

3 マルチプレイが可能性を高める 「協力」で戦略の幅はより広がる

2人で協力してプレイすることも可能。1人プレイにおける戦略性の高さもさることながら、2人協力プレイではその幅がさらに大きく広がる。お互いにフォローし合う、1人がオトリになる、2人で挟み撃ちを狙うなど、敵エイリアンの思考や動作などが細かく設定されていることも手伝ってか、こういった協力ならではの作戦が思いのまま。狡猾に、また残虐に殺戮と破壊の限りを尽くしてやろう。熱くなること必至！



2匹でフィールド上を闊歩することで、演出もより激しく。閃光も爆炎も、すべて半端じゃない！

CHECK 戦いの場に散り舞う華々にご注目あれ

ここまで多くの画面写真をご覧になってきたと思うが、みな、尋常じゃない爆炎などのいわゆる派手な部分に目を奪われていたに違いない。確かにそのあたりも注目したい点だ。しかし、そうした迫力のグラフィックの中には、破壊や殺戮の行為に美徳すら感じさせる"こだわり"がひそんでいたりもする。あたかも水のように飛び散る血しぶき。無残に吹き飛んでいく負け犬の肉片。ここまで徹底して描かれた作品は、そうないだろう。



飛び散る血しぶきはすべて赤。血液そのものである。緑や青などのまがいモノにあらず。



とどめをさしたエイリアンの胴体が、爆風によって吹き飛んでいく（丸囲みに注目！）。現実世界では決してお目にかかれない、こうした光景。はじめこそ「えげつない」などと眉をひそめていても、幾度とながめているうち、いつしか自然と「ニヤリ」と笑みを浮かべている自分がいる……かもしれない。

2ndキャラのハイエンド画像も公開!!





キリク Kilik

1stは赤を主体にしたコスチュームだが、2ndは黄色が主体となる。

業務用では、キャラクターセレクト画面においては2nd(キャラクター決定時にBボタンで選択)を選択しても、判別できるのは対戦がスタートしてからだった。東京ゲームショウでプレイした人はわかると思うが、DC版においては、2ndカラーを選択した時点で、セレクター画像もちゃんと変わってくれる。そのハイエンド画像を公開!! 単なるコスチュームチェンジだけではなく、ヘアスタイルなども細かく変更されるので、イメージがガラッと変わっているのがわかるだろう。この調子で一部のキャラに設定されている3rdカラーもちゃんと表示されるといいのだが。ヴォルドやソフィーティアのファンには気になるところだろう。セレクターといえば、武器の持ち替えも気になるところだ。

シャンファ Xianghua

2ndは髪をまとめ、赤いチャイナ風の軽装コスチュームになっている。





ソウルキャリバー POINT セレクターにも現れる!

業務用では、2nd、3rdのキャラクター変更(A、B、Kボタンによる)と、武器の持ち替え(Gボタンを押すことに1st、2nd、エッジマスター)が可能であった。今回の2ndハイエンド表示が実現したことにより、3rd、半透明キャラの処理が待たれる。





ミツルギ Mitsurugi

ざんばらの頭が1stとは違った男の色気を演出している。白の衣装も精悍。





マキシ Maxi

金髪にグリーンを基調としたコスチューム。ガラッと雰囲気が変わる。



戦闘準備はよいか!?

大量放出のDC版グ

SOULCALIBUR

ソウルキャリバー

●ナムコ●今夏発売予定
●3D武器格闘アクション●価格未定
●ぷるぷるぱっく他対応予定

Special 特報 Report!

完成度30%



ソフィーティア
Sophitia



露出度の高さでファンも納得？の2nd。ヘアスタイルはそれほど変化なし。





エンジの1st、青の2nd。素顔もうかがえる。1stより女性らしいかも。

タキ
Taki

ナイトメア
Nightmare

まさに甲冑の1stに比べやや生物的なニュアンスが感じられる2nd。





ヴォルド
Voldo

1stと2ndが全く同じキャラには見えない代表その1といえば彼。











アイヴィー
Ivy

女王様ルックの1stと、宝塚チックな2nd。表情には狂気が感じられる。



アスタロス
Astaroth

ヴォルドと同じく、1stと2ndが全く違っているキャラ。紫の体色が特徴。

グラフィックを徹底検証!!





本気のナムコ「ソウルキャリバー」チームが、新画像を大量放出!!　しかも、早くも以前公開されたものよりもクオリティが向上し、完成に向けての着実な進化がうかがえる。キャラクターモデル、エフェクト、背景……もう、マシンパワーという呪縛は存在しない。業務用を手がけた精鋭チームによる、業務用を遥かに超える「ソウルキャリバー」本来の姿がココにあるといっても言いすぎではなかろう。今回は、現在判明しているグラフィック面の変更点を中心に、ドリームキャスト版の完成像を徹底的に検証していくことにしよう。本当に完成が待ち遠しい！

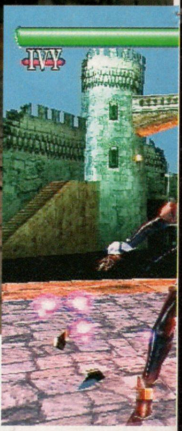
TM

次ページから各パートを徹底解説していこう!!









SOULCALIBUR POINT **オリジナルにはないアイヴィーブレードのワイヤーが!!**

アイヴィーブレードを振り上げつつ伸ばし、袈裟切りの要領で振り下ろす3ヒット技。伸長状態において、各パーツを接続するワイヤーがはっきりと描かれている。パーツの断面の色が違うのも芸が細かい。



早速変更されたグラフィ

DCのパワーによって最も恩恵を受ける要素の数々

前号でのインタビュー通り「とりあえず入れた」という状態でのTGSバージョンからして、もうすでにグラフィックは大幅に変わっている。業務用で使用されたSYSTEM12(PS互換パワーアップ基板)と、DCのパワーの違いを最も端的に表現している要素がこのグラフィック関係だろう。キャラクターモデリング、背景、エフェクトなどなど、見た目でハッキリわかるほどの違いがもう実現されているのだ。

正直、業務用でのギラギラした印象のグラフィックは、目が慣れるまでは多少辛かった。しかし、DCにおいてはまさにハイエンドキャラクターと見まごうばかりのキャラクターが、これまた緻密に描き込まれたステージの中で戦っている。背景とキャラクターが違和感なく一体となっていることは言うまでもない。

そして、業務用で再現された風向の要素はもちろん、太陽光とエフェクトによる陰影表現などもきちんと描き分けがなされている。キャラクターの細かいパーツが動くのか？　雪や花びらなどの演出はどうなるのだろうか？　DCの表現限界に向かって、まだまだグラフィック表現に関しては仕掛けがありそうだ。

キャラクターモデリング

男性、女性の区別なく、より精悍に、色気のようなものを感じさせるDC版のキャラクターモデリング。ぱっと見てもわかるが、筋肉の表現や、コスチュームの質感の違いなどが非常に細かく描き分けられている(右のアスタロス1stの顔、肩から腕にかけての筋肉表現や、アイヴィーのブーツなどにそれが顕著に表れている)。さらに、アイヴィーブレードやミツルギの腰の帯紐などに見られるパーツの追加および変更により、デザイナー陣のイメージにキャラクターが近づいているといったところか。キャラを大事にする開発陣の姿勢がここにも表れているといえよう。



アスタロス(1stモデル)

筋肉の表現、きちんと描かれた指、肩のスパイクの突起、そして武器の描き込み。どれをとっても現状のポリゴンモデルではトップクラスのデキ。

※コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のもの。また一部を除いてDC版で表記しています。

Ivy アイヴィー

騒乱なる風精
(ライオットヴァユ)
立ち途中Ⓧ+ⓎⓍ





Nightmare ナイトメア(2ndモデル)



SOULCALIBUR POINT 鎖骨や筋肉が美しい!!

肩当ての形状変化など、いろいろ変わっているが、特記すべきはやはり鎖骨や上腕二等筋などがきっちり描かれているという点だろう。金属質の表現も○。



SOULCALIBUR POINT 軌跡がハデにキレイに!!

溜めた気を地面に叩きつけ、相手を吹き飛ばす式妖弾。雷光と気による半透明のエフェクトが非常に美しい。グーローシェーディングによる陰影表現もなめらかだ。



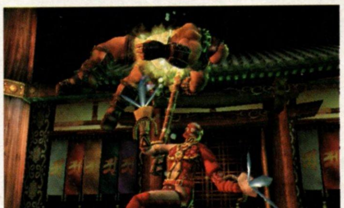
Taki タキ: 式妖弾

シキヨウダン
⇦Ⓨ+Ⓑ

ックはどこまで進化する?

背景

現在公開されているステージは、The Invndate Castle(ミツルギ)、Corridorto the Sanctuary(ソフィーティア)、Hokoji Temple(タキ)、The Pure TraningSpot(キリク)、そしてRuins of Ostrheinsburg Castle(ナイトメア)の5つ。いずれも、背景の建造物の数や、ステージの床のパターンなどが大幅に描き替えられている。また、ステージごとに違う光源による影響がきちんとキャラクターの光の当たり方、色などに反映されている。こういった要素は、PS互換基板の得意とする光源処理に慣れたナムコ開発陣のさらなるステップへのチャレンジをうかがわせている。



Hoko-ji Temple

背景の建物(寺の内部か?)の数、作りは業務用と段違いであることはもちろん、室内という光源の違いをきちんとキャラクターに反映させている。

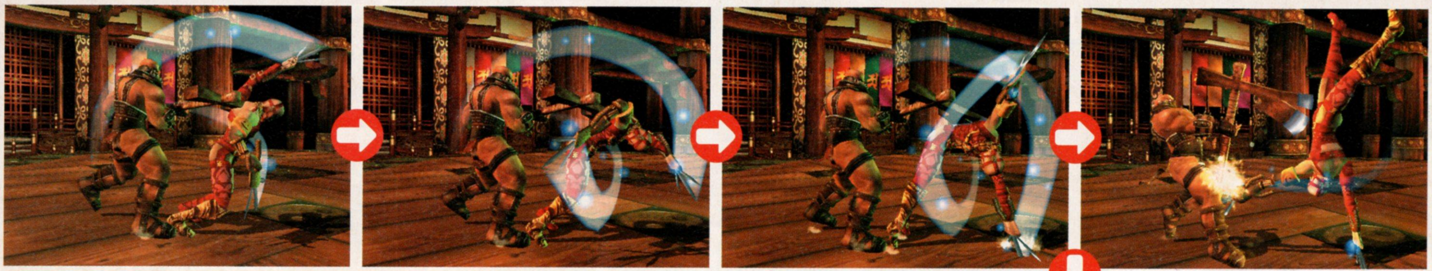
エフェクト

「鉄拳」シリーズでもおなじみ、ヒットやガード、そして特殊な攻撃などにはゴージャスなエフェクトが採用されている。右はシャンファのガードインパクト属性を持った技、乖遊瑟でインパクトした瞬間だが、インパクトによるエフェクトが光源となって、キャラクターに別の色が反映されている。また、以前は入っていなかった踏み込みなどによる足元のホコリもちゃんと表現されるようになった。また、特筆すべきは影の表現だろう。キャラクター本体だけでなく、武器の影もきちんと伸びている(アイヴィーブレードのパーツのひとつひとつもちゃんとある!)のはスゴイ。



シャンファ:乖遊瑟 (カイユウジツ) 走り中Ⓨ+Ⓑ

中華剣を振り回しつつ移動し、剣に触れるうえ、中段の攻撃を捌く効果を持つ技。







ヴォルド：フールハンガー Voldo ジ・ラック中Ⓨ

SOULCALIBUR POINT よりなめらかに見えるモーションへ

ジ・ラック（ブリッジ状態）からカタールを振り上げつつ、反対側で足元を狙う2段攻撃。気味悪いほどなめらかなヴォルドの動きが伝わるだろうか？

モーションの変更はゲ

浮動小数点演算によるなめらかさ

PS互換基板（SYSTEM12は強化版だが）よりもDCは浮動小数点演算能力に優れており、より緻密なモーションを再現することが可能になった。人間の眼というのは恐ろしいもので、同じ1/60秒単位で描かれるモーションでも、両者を並べてみれば違いはすぐわかる。一口にモーションと言っても、攻撃、やられ、よろけなどいろいろなものがあり、それらをトータルで変更することはかなりの労力を要求されることであろう。特に、本体だけではなく、武器もきちんとモーションキャプチャーされているこのゲームでは、その苦労はいかなるものなのか……。

また、モーションの変更が行われるということは、当たり判定のチェックも変更され、より緻密な攻撃、やられの処理が行われることを示唆している。当然、業務用に慣れたプレイヤーが違和感を感じるようなことはないだろうが、攻撃判定の広さや持続時間が非常にカギを握るゲームだけに、新技を含め、キャラクターバランスを視野に入れた再調整が行われることはもはや必至と言えるだろう。ここはぜひ、見た目に相応しいものが用意されることを期待しよう。

スピード

TGSバージョンにおいて、業務用とのゲームスピードの違いは感じられなかった。マシンパワーが上がったぶんは、モーションがなめらかになることに割かれて、当然だが体感スピードはあまり変化しないということだろう。なめらかになったモーションのおかげで、業務用で言われていた「中段と下段の見切りにくさ」はある程度改善される方向にあると思われる。3D格闘ゲームの勝敗はこの2つをきちんと判別し、ガードもしくはかわすことが基本だ。中、下段攻撃を返せるガードインパクトがあるとはいえ、慣れれば技の見切りが可能というのは歓迎すべきことだろう。



タキ：宿（ヤドリ） ↓↙←

気を溜める構え。構えが完成したときに技を出すのと、構え途中で技を出すのでは性能が変わる。

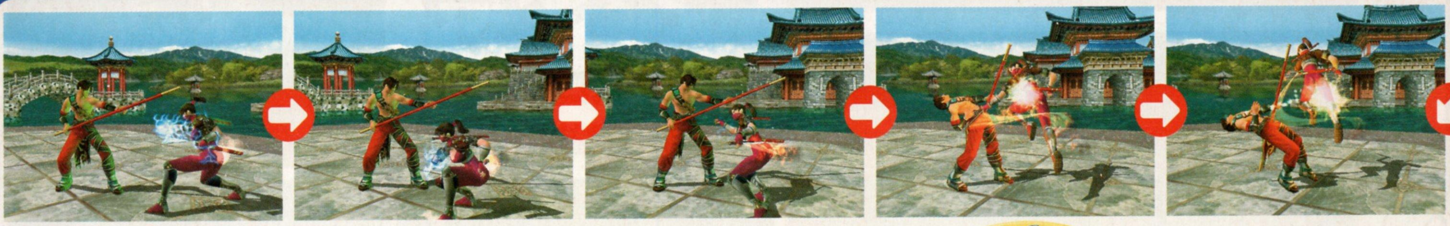
Kilik キリク：封剴（フウガイ） ⇩⇘⇨Ⓑ



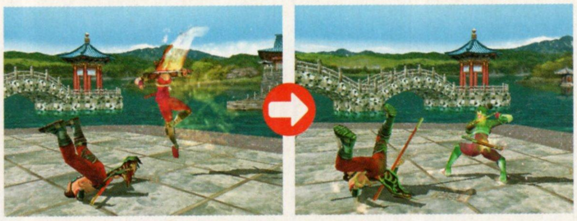


SOULCALIBUR POINT 弾ける攻撃が変わるか？

棍を立て、触れる横切り系統の技を弾き返しつつ（準封師：[⇩⇘⇨]）、飛び蹴りを放つ。横切りという条件が特殊で使いにくい印象のあった技だが、モーション変更ついでに弾き返せる攻撃も変わる？



Taki タキ：風宿（カザヤドリ） 宿中Ⓧ



SOULCALIBUR POINT エフェクトの変更で技がスッキリ見えやすく

大きく左右に軸をずらしながら、逆手の忍者刀で切りつける技。モーションのなめらかさはもとより、忍者刀の軌跡の表現が変わり、半透明の見えやすいものになったせいか、技自体がわかりやすくなった印象を受ける。

ームにどんな影響を？

攻撃判定

モーションに手が入れられることによって、攻撃判定の場所、広さなどにも変更が加わる可能性がある。このゲームにおいては、攻撃判定によって右、左どちらにかわせばよいか、または相手の位置に合わせてどの技を選択すべきかを考えてプレイすることが重要になるため、この技判定は非常に気になる要素だ。また、縦斬りに関しても同じことが言えるだろう。空中コンボや起き攻めに欠かせない縦斬りの判定いかんによっては、キャラクターの戦術に影響があるかもしれない。DC版ならではのコンボ探しも楽しいし、業務用にも通用してほしいし……贅沢か？



ナイトメア：ファームメントディバイド ⇨方向走り中ⓎⓍ

前方宙返りと共に巨大なソウルエッジを縦に振り下ろす。中段3回の攻撃判定を持っているが……。

かわし属性

8WAY-RUN以外にも、攻撃をかわす方法がある。上段攻撃に対してのしゃがみ、下段攻撃に対してのジャンプはもちろんだが、技中のモーション変化によるかわし属性にも注目したい。これを計算に入れつつ戦わないと、このゲームでの接近戦はこなせないといっても過言ではない。簡単なところでは、[⇩Ⓧ]という基本のしゃがみ横斬りが上段攻撃をかわすキャラとかわせないキャラがいるということだ。こういったかわし属性にも変更があった場合、キャラクター同士の優劣にも影響が出るのは間違いない。開発陣の調整の成果に期待がかかる部分ではある。



キリク：捻刺棍（ネンシコン） ⇦Ⓨ

渾身の突きを繰り出す技。上段攻撃をかわす能力があるので、近距離でも使えるのだが……。

大量放出のDC版のグラフィックを徹底検証する!!



膝を立てて突き出したソウルエッジで相手を串刺しにし、持ち上げて背後方向へ叩きつける投げ技。リングサイドに追い詰められたとき一発逆転が狙える。ヒット時、近距離では投げ、それ以外は中段攻撃に。投げになるときはハデなエフェクトが付く。

Nightmare ナイトメア

スラストスロー

↙Ⓨ ［打撃投げ］

システムの変更

このゲームならではの特殊な技

ステージ上を自由に動き回れるコンセプトを持つこのゲームには、独特の技や入力システムがある。TGSバージョンではコントローラによるプレイだったが、違和感なく技がポンポンと繰り出せたのには驚きであった。特に、スライド入力(Ⓧ/Ⓨ/Ⓑボタンのうち、特定のものを2回素早く押す)や、ホールド入力(攻撃ボタンを押しっぱなしにする)などの感覚も、業務用さながらの感覚であった。また、方向ボタン同方向2回のステップ、そして方向ボタン入れっぱなしの8WAY-RUNもスムーズに行えたのはうれしい限りだ。

「ソウルキャリバー」のオリジナリティといってもいいこれらの技、行動は、どんな形に昇華されるのか？　ゲームの独自性を主張する要素だけに、基本的には変更点は多くないはず。だが、ゲーム性を考えてのバランス調整はあるだろう。DC版が発売される前に、業務用で既存の3D格闘にはない概念に慣れておくのも悪くない。ここでは、公開された画像をもとに、すべてではないが、このゲームならではの技や行動をチェックしてみよう。とくに、走り中攻撃や、スライド、ホールド入力系の技は要チェックだ。

走り中攻撃

8WAY-RUNの最中に攻撃ボタンを押すと走り中攻撃となる(走りコマンドが完成していればモーション的に走らなくても出る)が、他の3D格闘ゲームとの違いは、走る方向によって同じ攻撃ボタンを押しても別の技が出るということだ。横方向[⇩or⇧]、斜め方向[⇙or⇘]と技が異なるので、キャラクターの状態をチェックしながら攻撃しないといけないようだが、実際は走る方向に対してきちんと役に立つ攻撃が出るようになっている。当然、わかっている相手はそれをちゃんとかわすなりガードするので、駆け引きになるのだが。8WAY-RUNでかわしながらの攻撃がきちんとできれば、このゲームの基本は押さえたも同然だ。



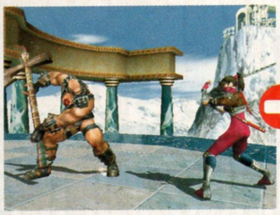
アイヴィー：狂い霊の灯（クルいレイのトモシビ）

⇧⇩方向走り中Ⓧ (レイヴナーズカンテラ)

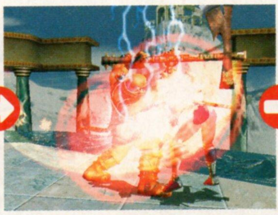
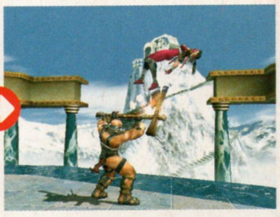
[⇨⇨Ⓧ+Ⓨ]のコマンドでも出るが、横方向走り中にもⓍボタンで出る。相手を捕らえ引き寄せる技。

ホールドによるガード不能(アスタロス:クメルシア(↘Ⓨ)→テュダ・クメルシア(↘Ⓨ))

●ノーマル 斧によるアッパー。通常はガードされ、相手が軽く吹き飛ぶ。




●ホールド ホールドすると体色とエフェクトが変化し、ガード不能技になる。横に移動すればかわせる。

ホールドタイミングによる属性変化(ミツルギ:割大筒(ワリオオヅツ)(居合中Ⓧ+Ⓨ))






ホールドし、ボタンを離すタイミングで「払火筒」(上段)と、「割大筒」(中段)、さらに「崩シ怒雷」(下段)の3タイプのガード不能技が出せる。

SOULCALIBUR POINT ボタンの感覚に慣れればOKだが

ホールド中は無防備になるうえ、ガード不能技はインパクトできる。だが、キャンセルも効き、タイミングもわかりにくいことは事実なので、慣れないと対処できずに食らってしまうことも多い。さっさと走るなりステップするなりして対処するのが吉か。だが、起き上がりに重ねられるものも多いため、厳しいという声もあるにはある。





点はどうなるのか?

捌き




ミツルギ:火筒返(ヒヅツガエシ) 居合中Ⓐ

「ソウルキャリバー」の特徴の1つとして、捌きと弾きという2タイプの相手の攻撃を無効化する行動があるが、性能差を考えると重視すべきはやはり捌き。近距離でうまく捌けば、そのあとにステップで背後に回り、背後投げ(確定することもある)と中段攻撃による2択を迫れるというメリットがある。また、通常の技の中には、ガードインパクト属性を持つ技もいくつかある。上で紹介している火筒返もその1つ。

上はミツルギの相手の攻撃を捌き反撃する技「火筒返」。こういった隠れた能力を持つ技が、業務用にないキャラに新技として取り入れられる可能性もある。また、捌ける攻撃の種別が変わる可能性もある。

スライド入力技

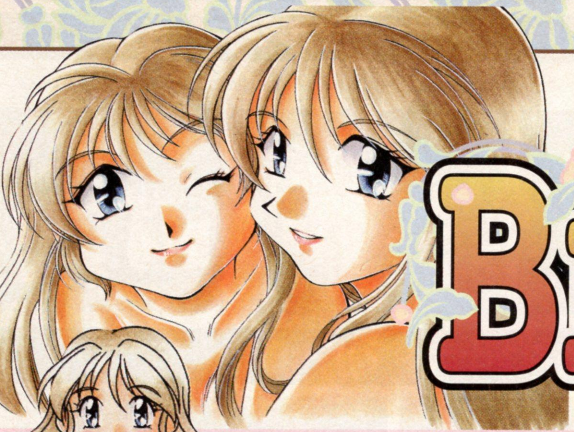
短い時間で攻撃ボタンを押す入力法によってのみ出せる技がスライド入力技。テンポよくというよりかなり素早く、という感じで入力するのがコツ。慣れないとつかみづらいのが、同じボタンを2回スライド入力するとき(キリクの澎穿[↙Ⓧ,Ⓨ]など)はかなり素早く入力を心がける必要がある。コンビネーション技においては、スライド入力部分はディレイがかけられないので覚えておこう。また、異なるボタンでのスライド入力は、2つの指でピアノを弾くように押すか、ボタンを押した指を横にずらして入力するようにするといいだろう。ぜひとも業務用で試してみよう。



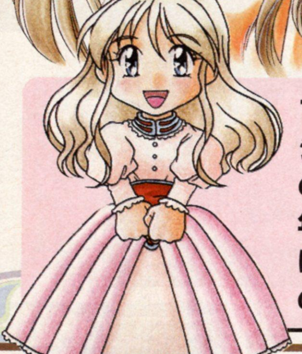
シャンファ:奏曲(ソウキョク) ⓎⒷ

ダウンしている相手にもヒットする中段2ヒット攻撃。ⓎとⒷの間を素早く入力できるかがコツ。

次号からはナムコとともにDC版をさらに追跡するぞ!!



剣と魔法の世界を舞台に Brave Knight（仮）



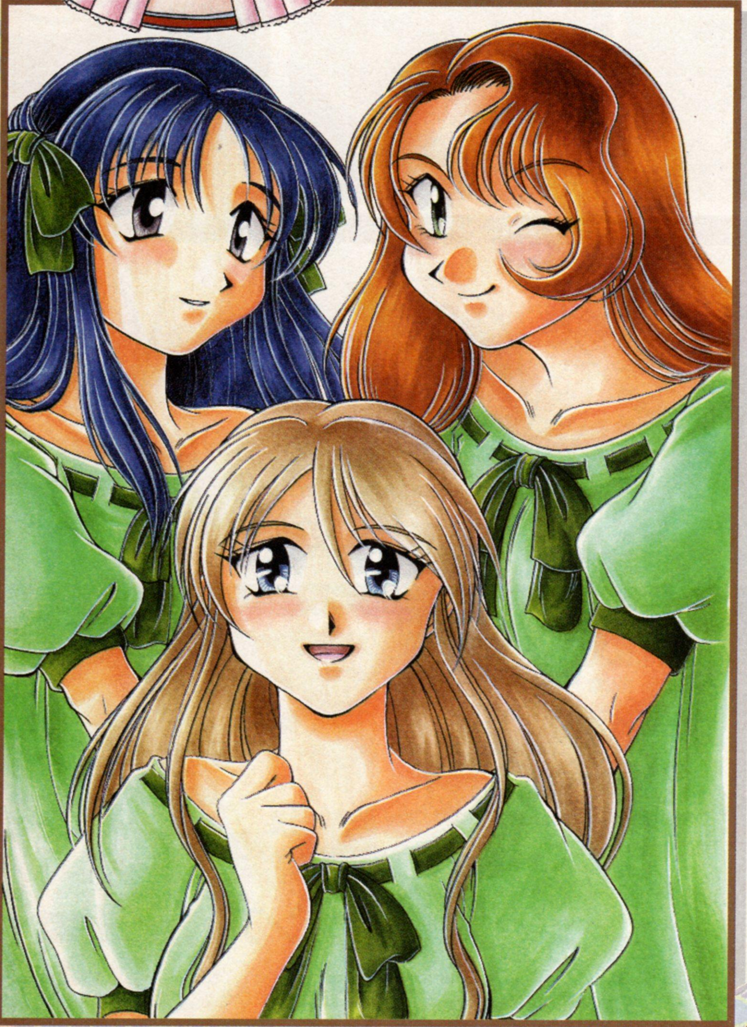
ファンタジーな世界観を持つ育成シミュレーションが登場！　主君の娘に一目惚れした主人公が、4年間で王宮内での地位や名声を上げ、女の子のハートを掴むのがこのゲームの目的だ。

完成度 ？%

- パンサーソフトウェア
- '99年内発売
- 価格未定
- 育成シミュレーション

メーカーから一言

ファンタジーの世界を舞台に、自分を立派な騎士に鍛えて、10人以上の女の子との恋愛も楽しめちゃう贅沢なゲームです。用意されるエンディングは合計50以上！　やり込みがいがありますよ。　（パンサーソフトウェア・山崎）



登場する女の子の一部を紹介！



レミリア＝アーフォルグ

主人公が仕える主君の長女——つまり第一王女です。王女というご身分にも関わらず、誰とでも分け隔てなく接する気さくなお方です。ただ、いつもは明るい姫様も、高貴なお方ゆえの悩みをお持ちなのかもしれません。そのせいか、普通の女の子のような町での暮らしに憧れているようです……。

台にした育成シミュレーション

「BraveKnight」の世界

ここは、まだ生まれて間もない新しい国。30年ほど前に国王陛下が魔物との戦いに勝って作られた国です。陛下は平民の出身であるため、わが国では身分の差があまりなく、平民でも騎士になれますし、女性の騎士だって決して珍しくありません。主人公――つまりあなたは、成人の儀を迎えて昇格したばかりの下級騎士。あなたの目的は功績や名声を積み上げ、4年の期間内で登場する15人の女の子と仲良くなることです。ただし、あなたの名声が低いと相手にしてくれない女の子もいるので、くれぐれも注意してください。









リィーナ＝アーフォルグ

わが国の第二王女で、レミリア姫の妹君に当ります。少々甘えん坊なところがあるのですが、優秀なレミリア姫と比較されることを気にしているみたいです。

アリアナ＝メイクリル

メイクリル子爵のご令嬢で、レミリア姫のご親友。身体が弱く、貧血で倒れることも多いようです。口数も少ないため、周りからは暗い子と思われがちです。

ミリア＝レイナス

騎士見習いで、主人公の後輩です。考えるより体が先に動くタイプで、少しそそっかしいところがあります。態度や言葉遣いが男の子っぽいのが特徴ですね。

ヒルダ＝ライオール

有力な貴族・ライオール侯爵のご令嬢で、レミリア姫のお友達です。わがままで高飛車という噂もあって、主人公に対しても最初は見下す態度を取るのですが……。

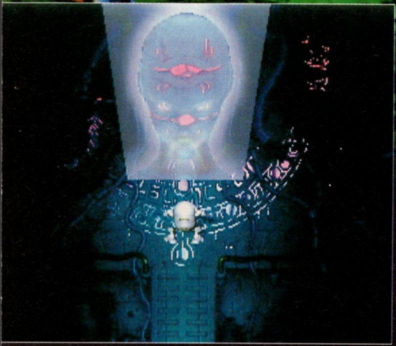
ローラ＝モートン

酒場「銀鷹亭（ぎんようてい）」の看板娘。ウエイトレスとして働いています。性格は楽天的で噂好き。でも、ちょっと大人びた一面もあるようです。

リュア＝ローウェル

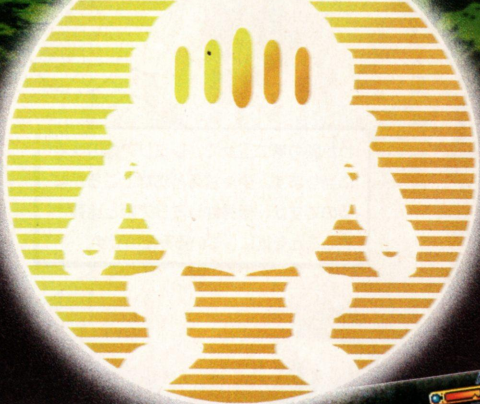
レミリア姫付きの侍女。幼い頃に両親を亡くされ知人に引き取られていましたが、これ以上の迷惑はかけられないと、侍女として働くことにした優しい女の子です。





ELEMENTAL GIMMICK GEAR

エレメンタル ギミック ギア



完成度 100%

●ハドソン
●5,800円
●5月27日発売
●アクションRPG

メーカーから一言 マスターアップも終了し、現場の雰囲気は非常にほんわか。後は発売日に向けて、期待に胸をふくらませる毎日です。深くてシブ〜い世界観ですが、そろそろ読者の皆さんにも浸透してきたと思います。E.G.G.に乗り込める日も近い!!

ドリームキャスト待望のアクションRPG「エレメンタル・ギミック・ギア」だけど、最終的な微調整も終わってついにマスターアップ！　あとは発売を待つだけとなった。ドリマガでも発売日に向け、さらに突っ込んだ内容をお送りしていくぞ。今回はE.G.G.の操縦法を詳しく紹介していこう。



ついにマスターアップ!!

よみがえる記憶の断片……



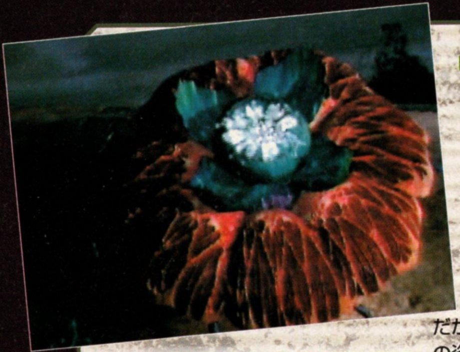
フォグナの増殖とともに、5000年の時を越えて目覚めたスリープマンことレオン。彼には過去の記憶は何ひとつ存在しない……はずだった。だが霧の塔への入口を求めてフォッグエッジ北部を探索していたとき、唐突にそれはやってきた。どこからか誰かに話しかけられたかと思うと、突然目の前には見たこともない風景が広がっているではないか！ まるで何かを訴えかけるかのように甦る、失われた記憶の断片。その記憶の中ではレオンはベータと呼ばれ、2機のE.G.G.とともに何かの探索をしているように見える。ベータとレオンを呼ぶのはオメガという仲間のようだが、彼らの素性や目的はほとんどわからぬまま、始まったときと同じく唐突に過去の再生は終わってしまう。これは遥か5000年も昔に実際に起きたことなのだろうか？ レオンがこうしてここにいるのなら、オメガもこの世界にいるのだろうか？ 謎は深まる。



そして、さらに深まる謎



世界規模で異常繁殖するラフレシア



フォグナから延びた巨大な触手。その触手の先には、ラフレシアと呼ばれる極彩色の大きな花が咲いていた。それまで触手の先にあったのはただの蕾だったが、ある時期を境にあちこちで花が咲き始めた。何がきっかけかはわからない。だがそこら中で咲き乱れるラフレシアの姿を、フォグナからの警告だと見る向きも多い。危機感だけをつのらせる、この異常繁殖をどう見る!?

じつは移動にも使える!?

世界各地で咲き始めるラフレシア。見た目にもあまりよろしくないこの花だが、じつは意外な使い道がある。それは移動距離の大幅短縮だ。

E.G.G.が近づくと、ラフレシアはまるでそれがわかるかのように花弁を一杯に広げる。そのそばでスピンモードに変形すると、丸まったE.G.G.はラフレシアにスッポリと収納されてしまう。アレレと思っているのもつかの間、まるでこんなものいらないと言わんばかりに、ラフレシアはE.G.G.をブッと吐き出してくれるのだ。この勢いはハンパじゃない。普段の移動では、階段を昇り降りするようなとっても面倒くさい場所でも一気にショートカットしてくれるのだ。飛んで行く場所さえ把握できれば、これほど便利な移動方法はないと思えるほど楽だぞ。



人が暮らす場所のどこにでもあるフォグナの触手とラフレシア。気になる存在だ。



怪しい花は、世界のあちこちで花開き始めるぞ。



完全にラフレシアに飲み込まれた状態だ。

これが吐き出された瞬間だ。気色悪い？

画面は高速でスクロールを開始！ どこへ!?

取れそうにないアイテムもこの方法なら狙えるぞ。

近づく発売に向けて、基本システム総チェック!!

E.G.G.操縦法すべて教えます!!



これまでストーリー紹介だけが先行していた感のある「E.G.G.」だが、今回からはもう少しゲームそのものの内容について触れていくとしよう。

最初はやはりE.G.G.の操作方法から。発売日も近づいていることだし、ここで基本操作を頭に叩き込んでもらえれば、ゲームを手にした直後でも問題なくプレイすることが可能になるってわけだね。とはいえ、どんな行動を取るのもそれほど難しいわけではないので、あまり身構えたりしなくてもOK。どちらかというと単純なアクションを組み合わせて、いかにパズル要素の多いダンジョンを攻略できるかが勝負となる。行き詰まるのは操作ではなくて、自分の頭脳のせいだったりするのだ。



考えればかならず突破口は見えてくる。最後まであきらめずに試してみよう。

MOVE 移動方法

E.G.G.の基本移動はアナログ方向キーで行う。もちろん入力加減によって移動スピードは若干変化する。もっと高速で移動したい場合はスピンダッシュを使えばいい。これだと非常に速い移動ができるが、エネルギーを消費するので使用時間には注意したい。またワイヤーアームを装備すれば、崖のような場所もアームを対岸に引っかけることで簡単に移動できるぞ。

ワイヤーアーム



手でつかめるような物があれば、一気に反対側へと渡ることができる。



E.G.G.は障害物のない段差をジャンプ(自動)して降りることも可能だ。

スピンダッシュ



移動と攻撃の手段が一緒になった優れもの。残りエネルギーを考えて使おう。

ATTACK 攻撃方法

最初こそパンチでの接近戦しかできないE.G.G.だが、アイテムを入手することで多彩な攻撃方法を身に付けていく。ここでは遠近両方の戦闘についての基本操作を紹介していくぞ。

接近戦

序盤のE.G.G.の基本攻撃であるパンチ。Aボタンを連打しても、一定間隔でしかパンチを放つことはできない点に注意しよう。敵の攻撃をよく見て、ガードと使い分けるのがとても重要だ。



威力はあるが、攻撃が出るのがやや遅いのが欠点。

遠距離戦

エレメンタルストーンを手に入れてそれを装備すれば、遠距離攻撃ができるようになる。威力もあるのでオススメだが、撃つ前に若干の溜めが必要。周囲の安全を確認してから使えば万全だ。



接近戦で苦戦する相手でも、遠くからの狙い撃ちなら！

Aボタン パンチ／会話／調べる

ゲームの基本行動はすべてこのAボタンで行うことになる。

街にいるときは、人との会話や怪しい部分を調べるのに使う。一見何もなさそうな場所でも、意外なメッセージやアイテムが隠されていることがあるので、つねにAボタンでチェックしていこう。

戦闘時には基本攻撃のパンチを繰り出す。リーチが短いのが玉に傷だが、敵に届く範囲を覚えれば無駄なく戦えるだろう。他にもワイヤーアームを発射するときや、スキルロム入手後に物を持ち上げるときの操作もAボタンだ。



ガツンと一発痛そうなパンチをぶち込む。間合いが大切だ。



意外な場所で意外な発見があるので、チェックは欠かすな。

Bボタン スピンギミック起動

E.G.G.の機体に取り付けられたスピンギミックを起動させるのがBボタンだ。

Bボタンを1回押すと、E.G.G.は手足を引っ込めてスピンの準備態勢を取る。だがこのままでは回転はしない。ここでさらにBボタンを押しっぱなしにして、徐々に回転数を上げていき、E.G.G.の周囲を白い光の輪が包んだ瞬間からスピンダッシュ開始となる。ダッシュ中は一定時間でエネルギーが減っていくぞ。やめるときは、もう一度Bボタンを押してスピンを解除しよう。



これがスピンダッシュ開始の瞬間。さあ移動開始だ！



あまりの速さに最初は操作に苦労するかも？

そして手に入れた新たなる力 フレイムスピナー

霧の塔での戦いを続けるレオンとE.G.G.に、新たなアイテムが装備された。その名も"フレイムスピナー"。これはスピンダッシュ中のE.G.G.が真っ赤に赤熱化して、アタック時のダメージをさらに倍増させるという、とても強力な攻撃アイテムなのだ。今後、より手強い敵が目の前に出現したときに、かならず役に立つアイテムなので忘れずにゲットしておきたい。が、このフレイムスピナーを手に入れるには、複雑に入り組んだ構造のE.G.G.工場を突破しなくてはならない。このあたりは周囲の敵も強く、なかなか一筋縄ではたどり着けないのだ。それなりの苦労をしなければ手に入らないが、装備したときにはその苦労を忘れさせてくれるだけの効果を発揮するぞ。



写真を見て場所がわかるかもしれないが、ここまで来るのが一苦労。手にしたときは感慨もひとしおだ。

操作はちょっと難しい

フレイムスピナーはスピンダッシュ中に使用するアイテムなので、操作がちょっと難しい。スピンダッシュで攻撃するべき敵に近づいていき、ぶつかる直前にXボタンが押せれば理想的だ。なぜならフレイムスピナーを1回使用するごとに、一定量のエレメンタルパワーを消費するのだ。特にボス戦などでは、戦闘自体が長丁場になるのでエレメンタルパワーの消費が激しい。できるだけストックを残しておくのが得策といえる。

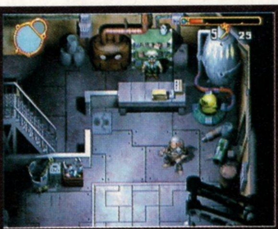
赤熱化は一定時間続くので、一度フレイムスピナーを使ったら効果が切れるまで何度もぶつかれ!



通常のフィールドでは使用したあとに炎を残していくのが特徴。

MANTENANCE 修理方法

E.G.G.は画面右上に表示されているエネルギーがなくなると行動できなくなり、ゲームオーバーとなってしまう。これを回復するには敵を倒して出現するアイテムを取るか、街のパーツ屋でメンテナンスを受けるしかない。ちなみにお店のメンテナンスは有料だ。



右上で回っているのがメンテナンス中のE.G.G.だ。

セーブはこいつに!!

ゲームをセーブするには、右の写真にあるカプセルに向かってAボタンを押せばいい。ただしこのカプセル、あまりあちこちには置いてない。ある程度行動に計画性をもたせないとたどり着けない?



セーブはビジュアルメモリ1個につき、3カ所まで。

Xボタン 選択アイテム使用

Lボタンで装備したアイテムを使用するのがXボタンだ。装備するアイテムの種類によって、使う状況が変化するのが特徴。たとえばフリーズストーンなら溜めが必要だし、フレイムスピナーであればスピンダッシュ中しか効果がでない。それぞれ選択したアイテムが使える状況をきっちりと把握していないと役に立たないので要注意だ。またXボタンで使用するアイテムは、ほとんどがエレメンタルパワーを消費する。無駄使いができないので、ここぞという場所にくるまで乱用は避けよう。



アイテムごとに決められたエレメンタルパワーを消費。



攻撃にもトラップクリアにも使えるのが嬉しいぞ。

Rボタン ガード

敵の攻撃から身を守るのが、Rボタンで行うガードだ。Rボタンを押せば腕を目の前で十字に組み防御態勢を取るが、これで完全に敵の攻撃を防げるわけではない。あくまで敵の攻撃を減少させるのが目的なので、強力な敵の攻撃の場合はガードしていてもドンドンエネルギーが減少していってしまう場合もある。Rボタンを押しながら移動することもできるが、この場合移動速度は極端に低下する。敵の攻撃にはパターンがあるので、攻めてきたと思ったらガードに徹し、スキを見て反撃に転じよう。



ガード行為自体が発生する時間はとても短いぞ。



ボスとの戦いでも非常に有効だ。まずガードが基本。

Lボタン アイテム装備

Xボタンを押したときに使用するアイテムを選択するのがLボタンの役目。一度手に入れた装備アイテムは、Lボタンを押したときに表示されるウィンドウの中に収まっている。あとは使用したいアイテムを選択して、Aボタンで決定すれば装備したことになる。

画面の下にはそのアイテムがどんなものかの説明も表示されるので、アイコンだけで判別がつきにくいようなものでも問題なし。フォグナや霧の塔といったトラップの多い場所では、アイテムを効率よく切り換えるのが攻略の基本だ。

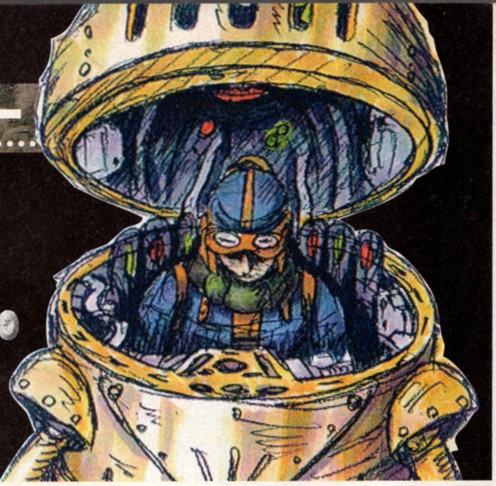


これがアイテム装備ウィンドウ。全部で12種類あるらしい。



臨機応変にアイテムを切り換えて、先を目指すのだ!

E.G.G.の世界観を確立したBIRTHDAYが贈る、ドリマガだけのオリジナルストーリー

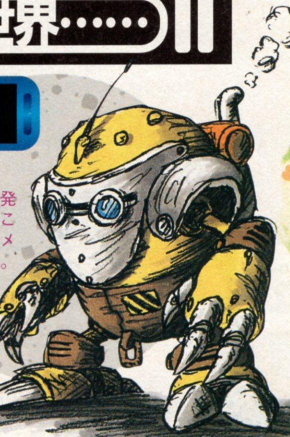


DETAIL OF E.G.G. 鋼の記憶 LOST MEMORY IN THE STEEL

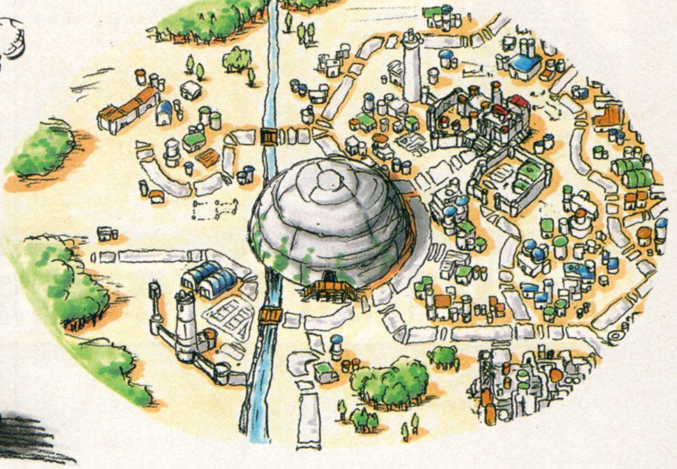
Presented by BIRTHDAY

Vol.5 E.G.G.のある世界……II

多様化するE.G.G.



土木作業用に開発されたE.G.G.。これは掘削作業がメインのタイプだ。



軍用E.G.G.の量産化以降、複数のメーカーがE.G.G.の開発に加わることとなった。しかしE.G.G.の構造を明らかにしたのは王立科学研究所であったので、各メーカーはE.G.G.販売の利益のうちから、1機につき10%を国に納めるという条件を飲まなければならなかった。そのなかで、まずは各種作業用E.G.G.が盛んに開発された。

<トキオン暦1420年>

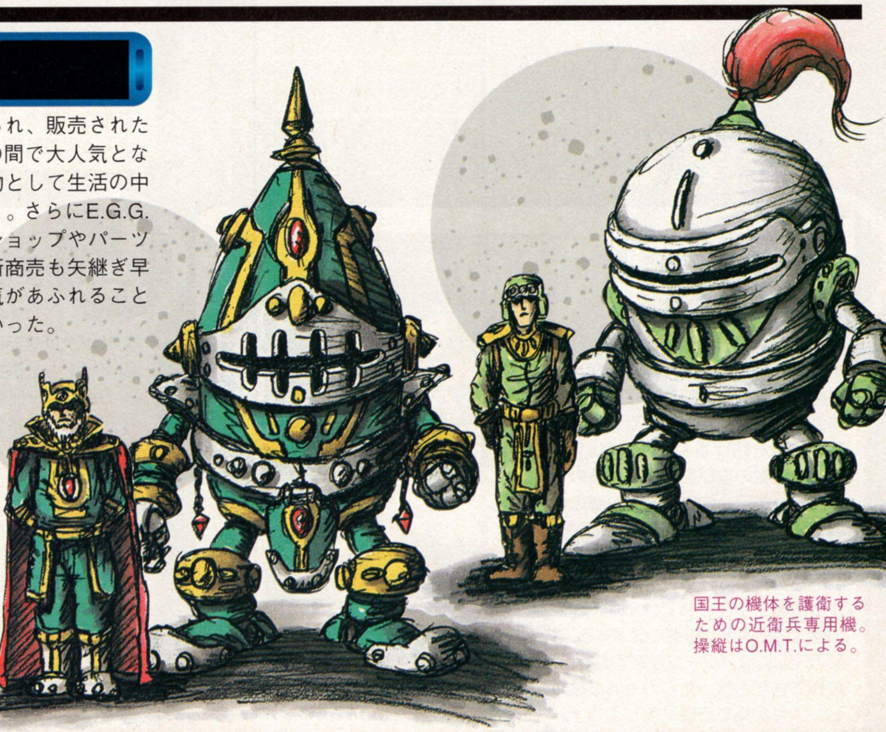
この時期開拓ラッシュが起きていたことに起因するある出来事があった。それは国の調査により、トキオンから離れた地とも交流できることがわかり、各地をつなぐ道を作るために開拓業者、建設業者が殺到したために起きた。結果的にはこれにより、作業用E.G.G.の発展が始まった。これらのE.G.G.は手動操縦タイプで生産され、他の国へも販売されるなど、評判も上々となる。そのおかげで一般の人々の目に触れる機会も増え、E.G.G.人気はますます高まり、製造台数はうなぎ上りに増加していくこととなった。そしてトキオン王国は、E.G.G.のもたらした恩恵のおかげで、さらに豊かで強大な力を持つ国へと飛躍、発展を遂げていくこととなる。

多様化するE.G.G.

様々なE.G.G.開発を続けるうちに、製造時における各種技術の発達や作業の簡略化などにより、大幅なコストダウンに成功する。E.G.G.を一般の人々が手に入れることが比較的容易な時代がきたのだ。

<トキオン暦1425年>

それまでは軍、警察、研究所といった各国家機関や企業といった組織で所有することがほとんどであり、個人で所有するといっても国王やその親族が持つくらいであった。またこれらの機体は、精神伝達操作機関であるO.M.T.システム（Operated by Mind Transmission SYSTEM）によって操縦できたが、このシステムはコストが高くなるために一般向けの機種は手動操縦のものがほとんどだった。しかしE.G.G.一般発売の2年前には、国営のE.G.G.教習所が開校。購入希望の人々が殺到した。こうして準備も整えられ、販売されたE.G.G.は、人々の間で大人気となり、日常の乗り物として生活の中に溶け込んでいく。さらにE.G.G.のメンテナンスショップやパーツショップなどの新商売も矢継ぎ早に増え、町に活気があふれることにもつながっていった。



国王フックビルⅣ世専用機。国の行事などに使用した。

国王の機体を護衛するための近衛兵専用機。操縦はO.M.T.による。

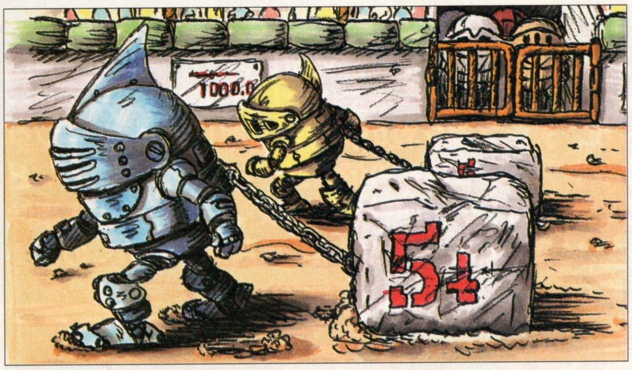
E.G.G.競技大会開催

E.G.G.が人々の生活の中で当たり前のように利用されるようになると、それをもっと別な方向で利用してみようという考え方が生まれてきた。それが“E.G.G.競技大会”である。

これは個人個人がカスタムメイドした機体を集めて様々な競技を行い、そのパワーやスピード、さらにはデザインとカラーリングの美しさといった、E.G.G.の性能を比べようという大会であった。この競技自体は、もともとE.G.G.開発メーカーの商品テストとして行われていたのだが、これをE.G.G.愛好家たちが真似始めたのである。

＜トキオン暦1427年＞

だがこの時代に生きる人々は、さらに過激なE.G.G.の利用方法を望んでいたのだった……。



これはパワーを競う種目。この他にもいろいろな種目でE.G.G.の性能を自慢していたようだ。

E.G.G.FIGHT始まる

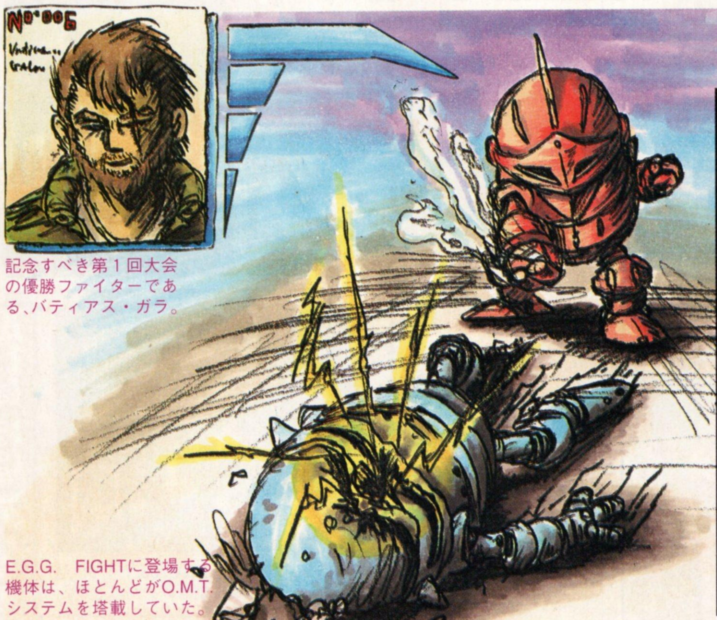
年２回行われていた“E.G.G.競技大会”の中で、毎回人気を博していたのが“Ｅバトル”と呼ばれたE.G.G.同士の格闘試合である。これに出場する者のほとんどは、バトル用にE.G.G.を改造するほど熱を上げており、さらには専用の機体をオーダーメイドで製造する小さなメーカーまでが登場した。人気は加速度的に上がっていった。

これに目をつけた国の上層部は、このバトル種目を独立化させ“E.G.G.　FIGHT”と命名。そしてEFA（イーファ＝E.G.G. Fight Association＝E.G.G.ファイト協会）を設立し、関連企業に参加を呼びかけ、同時にＥバトルで活躍していたパイロットたちをスカウトした。こうして本格的なE.G.G.同士の格闘試合を見世物とする、E.G.G.　FIGHTが誕生する。

＜トキオン暦1432年＞

もちろん大会は第１回から大人気となった。人間同士では決して見ることのできない、圧倒的な迫力のE.G.G.同士のぶつかり合いは、平和な日々を過ごす人々の中に隠れていた、破壊的な欲求を満たしていたのかもしれない。E.G.G.　FIGHTは毎回TVでも中継され、放送する時間帯には町中から人の姿が消えるといわれるほどの脅威的な視聴率を叩き出した。

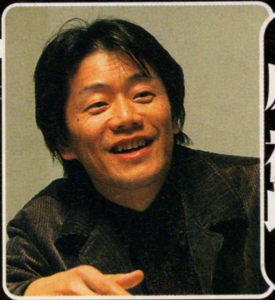
この宣伝効果を企業が見逃すはずもなく、各メーカーはこぞってスポンサーとなり、機体やパーツを供給し、技術を競う場にもなった。E.G.G.　FIGHTに出場するパイロットはE.G.G.ファイターと呼ばれ、登場する機体とともに多くの人気者を生み出していく。若者や子供の中にはE.G.G.ファイターを目指すという夢を持つものも多くいた。E.G.G.　FIGHTの人気は衰えることなく、人々の心を離すことはなかった。



記念すべき第１回大会の優勝ファイターである、バティアス・ガラ。

E.G.G.　FIGHTに登場する機体は、ほとんどがO.M.T.システムを搭載していた。

ハラコラム



○原裕朗○

E.G.G.はかわいいと思っているみんな、それは間違いじゃないけれど、もちろんそれだけじゃないぞ。キチッとした世界観の設定やリアリティさが、渋さとカッコヨサまでをもプラスして魅力となっているんだ。そんなE.G.G.を気に入ってくれたみんなに、ビッグニュースをお伝えしよう。現在E.G.G.のガレージキット化が進行しているのだ。あのかわいくてカッコイイフォルムを完全立体化。しかもコックピット内部まで再現している。さらに可動モデルとディスプレイモデルを選択して組み立てられるという優れモノ！　好きなポーズを取らせて遊んでもいいし、カッコイイ固定ポーズでディスプレイしてもＯＫ。キットの詳しい情報は電撃ホビーマガジン（メディアワークス発行）に掲載予定なのでチェックしてくれ。電撃ホビーマガジンではE.G.G.の立体ストーリーも展開しているぞ。

BIRTHDAY TOPICS

Vol.12で紹介した人気のカードゲーム「MOZ」の第３弾「影の章」は、大好評発売中！　キャラバン大会も、日本大陸横断中だぞ。今回はその「影の章」スタータデッキ（モゴラ編）を、10名にプレゼントしよう。このコーナーの感想を書いて、下のあて先の「MOZ」係まで送ってくれ。締め切りは４月16日だ。



モゴラ編は1,300円で好評発売中だ！

To be continued･･･

集え!E.G.G.パイロット

これまで５回に渡ってE.G.G.とトキオン王国発展の歴史を紹介してきたこのコーナーも、いよいよ次回で最終回。最後はやっぱりあの人が……!?　というところで、最終回に向けてまだまだ応援のお便り募集してるのでよろしく！　今回紹介するイラストは東京都のうぃきゅーさん。



･･････あて先･････

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
「集え!E.G.G.パイロット」係

ネットで見た殺人が現実のものとなる!?

WEB MYSTERY

ウェブミステリー
[予知夢ヲ見ル猫]

完成度 100%

●メビウス●4月22日発売
●6,800円●アドベンチャー
●2枚組

メーカーから一言

ドリームキャストならではのゲーム。ドリームキャストだからこそ実現できたゲーム。ドリームキャストに一番相応しいゲーム。ドリームキャストでしかできないゲーム。ドリームキャストに……。(メビウス/竹内)

ドリームキャストにまったく新しいタイプのソフトが登場！　実写ムービーを主体としたサスペンスストーリーが、ディスク２枚の大容量で楽しめる。“インターネット”という最新の情報メディアと“予知夢”というアナクロな現象が融合し、次々に起こる殺人事件を、パソコンのネットを利用して解決していくのだ！

ムービーを中心とした映像でシナリオを楽しむ

このソフトは３つの画面から構成される。その大部分は実写ムービーで占められているが、ムービーとムービーの間には静止画＋テキストの会話画面がある。さらに情報収集等にはパソコンの画面を利用する。プレイヤーが選択操作等をするには、このパソコン画面を使用する。



サウンドノベルのような静止画＋テキストの画面。だが会話シーンに選択肢はない。

3つの画面モードでストーリーが進行

ソフトを構成するのがこの３つの画面。“イベント画面”というのはムービーで、名場面をダイジェスト的に再生する。ムービーは全体が幻想的な雰囲気で再現されている。

モニター画面



ようするにパソコンのモニター画面。メールやホームページを見ることができる。

会話画面



会話画面も意外と多い。ムービーとムービーの間のストーリーを補完する。

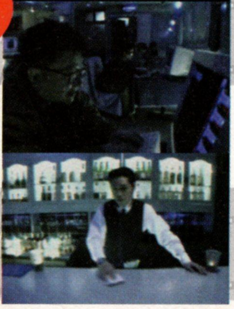


イベント画面

ムービーによるイベント画面。重要な場面だけが動画として見られる。

基本はムービー！





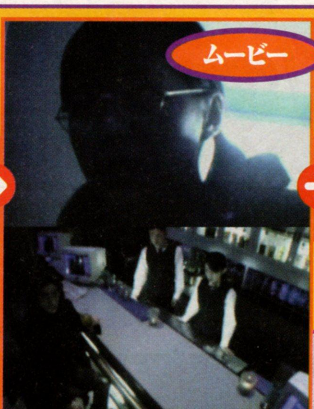
ゲームというよりまさにドラマ？

このソフトには、一般的なゲームのように操作を必要とする部分がほとんどない。基本は会話とムービーで成り立ち、ひとつのボタンを押すだけでストーリーが進行していく。そのストーリーにも選択肢はなく、もちろん分岐もしない。つまりアドベンチャーゲームというよりも、ドラマを見る感覚のソフトなのだ。

会話画面では音声がなく、文字を読んでいくことになる。文字はなんと縦書きだ！



会話



ムービー



会話

ムービー終了後は、また会話画面となる。会話とムービーが占める割合は90%以上だ。

進行は、ほぼこのパターン

操作の必要がある部分はパソコン画面に統合

プレイヤーの操作を必要とするのは、このパソコン画面になる。セーブや各種設定などのシステム的な操作も、この画面で行う。主人公は設定上インターネットバー“迷城”（マイセン）のパソコンか自宅のパソコン、または携帯型のモバイルパソコンを利用することになっている。



モニターのメイン画面。右に並んでいるのがコマンドアイコン。OSはBTRON？

パソコンのようなシステム構成

セーブポイントやアクティブな操作が必要となるシーンでは、強制的にモニター画面に切り替わる。実行するには、パソコンのマウス操作のような感覚で、右で紹介するアイコンから各種コマンドをクリック（押す）する。



DATAコマンドで登場人物のプロフィールがわかる。過去に見たムービーも見られる。

デスクトップのアイコン

WEB
仮想インターネット上のホームページを見ることができる。

MAIL
メールを見ることができるが、こちらから送信はできない。

DATA
登場人物や過去に見たムービーをチェックできる。

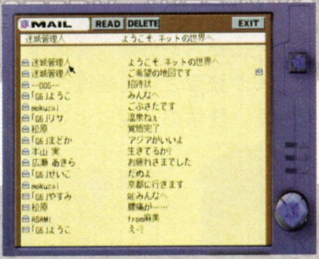
CONFIG
スクリーンセーバーやメッセージの表示速度が調整できる。

FILE
セーブやロードができる。セーブは、VM1個あたり3つ。

EXIT
モードの終了。重要なメッセージを見ないと抜けられない。

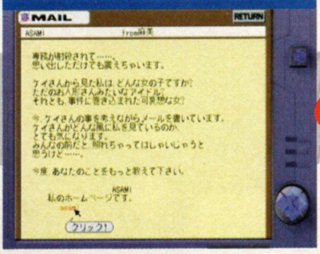
メールをチェックしないと進めないことも？

モニター画面の中核のひとつがメール機能だ。プレイ中はストーリーの進行にしたがって、いろんなメールが送信されてくる。事件とは関係のないメールがほとんどだが、なかには非常に重要なメールもある。場合によっては、そのメールを見なければ先へ進めないこともある。



ときには重要なメールが存在する。メール中にリンクが貼ってある場合もある。

メールから



リンクをクリックすれば、ホームページへ。これも見ないといけない場合がある。

WEBへ！



パソコンのインターネットブラウザみたいな感じでネットサーフィンを疑似体験？

ホームページはWEBブラウザで見る

メール機能と同様に重要なのがWEB画面だ。いわゆるインターネットブラウザのようなもので、ゲーム上設定されたGD-ROM内のホームページを見ることができる。“予知映像”と呼ばれる事件にかかわる映像も、WEB画面で見られるホームページ上に存在する。



直接ストーリーに関係していないのだが、読んでおもしろいページが多いようだ。

リンク



ブックマークのこと。見たページのしおりを記録できる。

直接入力



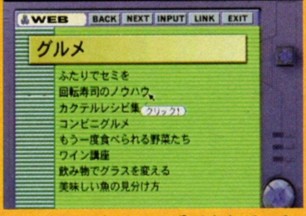
直接URL入力もできるが、ほとんど使うことはない。

GD-ROM内を仮想ネットサーフィン

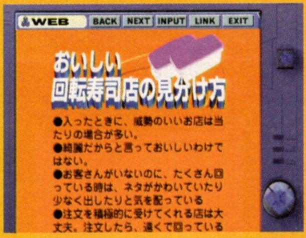
このソフトのGD-ROM内には、仮想インターネットとでも呼べるようなホームページが存在する。その中には、事件に大きく関係するものも存在するが、大部分はストーリーの流れと関係がないページである。

ストーリーと関係がないページは、どちらかといえば広大なインターネット空間を演出するというお楽しみ要素が強い。ストーリー終了後に、ゆっくりと閲覧するのもよいだろう。

ジャンルごとに分類



ページは18ジャンルに分けられている。本の目次のように見ていける。



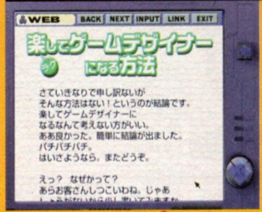
ジャンルごとのインデックスから選んでクリックすれば、仮想ホームページへ！

実際のネットとはちょっと違う！



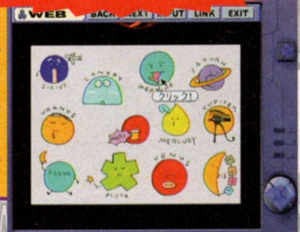
実際に電話回線で接続するわけではないので、電話代の心配はいらない。

楽してゲームデザイナーになる方法



なにごとも楽な仕事はないというキビシイページ？

宇宙ゲーム



ちょっとしたゲームのようなページもある。

予知映像の謎をめぐるミステリアスなストーリー

ストーリー自体はGD-ROM 2枚分ということもあって、かなり長いものになっている。以前映像監督のひろた氏が語った「連続ドラマで10本分を凝縮」という話もうなずけることだろう。

物語は、主人公・津田佳佑が立ち寄ったインターネットバー迷城から始まる。そこで見た予知映像をきっかけに、彼は次々と起こる殺人事件の渦中へと投げ込まれるのだ。そこではヒロイン・澪をはじめ、迷城に集まる人たちと、運命的な関係に巻き込まれていく……。



予知映像が主人公を事件へと導く。やがて物語は、韓国・香港へと広がっていく。

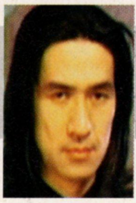


主人公
津田佳佑
かつては優秀なコンピュータエンジニアとして活躍していたが、仕事上のトラブルで退職。今はフリーのプログラマー兼デザイナーとして食いつないでいる。

メイン舞台はインターネットバー迷城（マイセン）

“インターネットカフェ”というものをご存知だろうか？　簡単に説明すれば、店内にインターネット端末が置かれていて、自由にホームページを見ながらくつろげる喫茶店のことだ。迷城は“インターネットバー”ということなので、お酒も呑める。雰囲気的にはちょっと大人の店といえるだろうか。

佳佑は、仕事の依頼で呼び出しを受け、迷城のドアを開ける。店の中にいたのは、一風変わった雰囲気の客や店員たちだった。その中に、ひときわ美しいバーテンダー、澪がいた。これから何が起きるのだろうか？



マスター
古賀定春
迷城のマスターであり、澪の父親代わりである人物。インターネットバーを経営しながらギャンブルなどに興じているが、じつは意外なヒミツがある。



バーテンダー
矢澤 澪
両親を早くに亡くし、バーテンダーだった叔父に育てられた。古賀は、その叔父の友人。店を訪れた佳佑に興味を持ち、知らず知らずのうちにひかれていく。



バーテンダー
青山富士夫
ミステリーや映画など、なんにでも興味を持ち首を突っ込みたがる。おまけにアイドルマニアという憎めない男だが、意外と彼の知識が役立つことがある。



迷城の中はインターネットバーとしてもかなり特殊な雰囲気。いつも赤字らしい……。

ヒロイン澪とは親密な仲に？

澪との出会いは、運命というほかない。優しく接してくれた彼女とは、妙に気が合う関係になる。しかし殺人絡みの映像を見てしまったために、佳佑はいったんは迷城から離れていく。それをわざわざ引き戻しにきたのは、やはり澪だった。しかし、迷城へ通うようになった佳佑の前には、次々と殺人を予告するかのような映像が映し出される。



迷城にあって、唯一まともな雰囲気の澪。彼女がいるから迷城へと戻ったのだが……。

澪はカクテルに精通している

澪は自分を育ててくれた叔父の仕事を見て育ったため、バーテンダーとしてのカクテル作りのウデも一人前。佳佑にカクテルの話を聞かせたりして、彼の心を和ませようとする。



そんな彼女の生い立ちには、じつは重大なヒミツがあるのだが……。



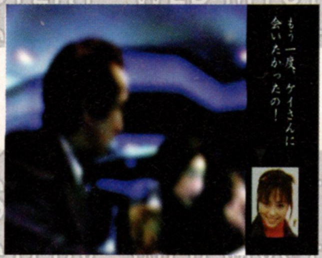
迷城のサイトの中にある澪の個人ページ。カクテルについて詳しく解説している。

アイドル麻美とのロマンスもある？

通常、一般人にはなかなか出会いのきっかけがないアイドルという存在。なのに、今をときめくトップアイドル麻美と出会うことになったのは、佳佑が見た麻美が銃撃される映像のためだった。佳佑の活躍により、麻美は難を逃れることができた。そして麻美は、佳佑を命の恩人と慕うようになり、それ以降は急接近することになる。



アイドル
平良麻美
現在大人気のトップアイドル。明るく無邪気な性格で、犯罪とは無縁のよう。しかし彼女のまわりには事件が次々と起こり、佳佑を巻き込んでしまう。

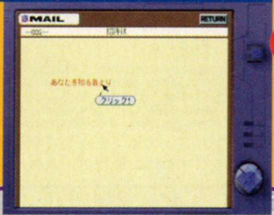


麻美は命を救われた事件後、迷城へやってくる。佳佑は、以後付きまとわれるハメに。

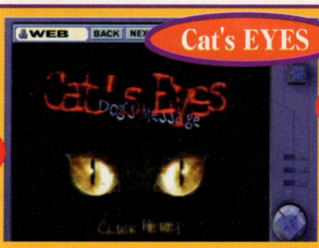
未来が見える予知映像とは？

佳佑に送られてきたDOGと名乗る人物からの招待状。そのメールからホームページCat's Eyesへ飛ぶと、いきなり人が殺される映像が映し出される。最初はその予知映像をそれほど気にしていなかった佳佑だが、事件が映像どおりに起こるに至って、もはや無視できないものとなる。

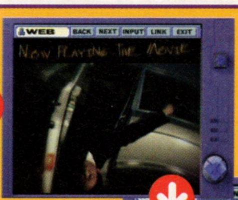
メールから飛ぶ



怪しいメールが!?　クリックしてみると……。



このホームページへとつながる。不思議に佳佑のパソコンではつながらない。



映し出されたのは、あまりに生々しい未来の殺人映像。



映像終了後、キーとなる場面を選択する画面に。

予知映像にしたがって次々に事件が起こる

何度も目にすることになる怪しい映像。そしてそれは現実となり、実際に殺人事件は発生する。それも1人や2人ではなく、多くの犠牲者が血の海で溺れることになるのだ。

なぜ佳佑にだけその映像を見せようとするのか？　ホームページCat's Eyesの存在をめぐり、謎はさらに深まっていく。



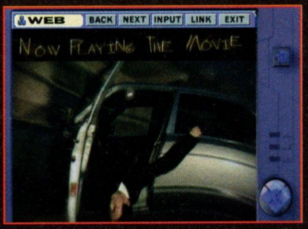
事件が起こるのは映像を見た後。なぜ未来のことがわかるのか？　謎が謎を呼ぶ。

事件ファイル1
代議士殺人事件


被害者
村瀬弘道
衆議院議員。車の中で死亡しているのが発見された。当初事故死と発表されていたが、じつは死因は他殺だった。

第1の事件は、佳佑が意識しない間に起こった。テレビでニュースを見たのも、偶然と言うほかない。この時点では、村瀬の死がなにを意味するものなのかわからない。しかし佳佑は、殺人現場で妙なものを拾う。


佳佑はテレビのニュースを見て、初めて事の重大さに気が付く。



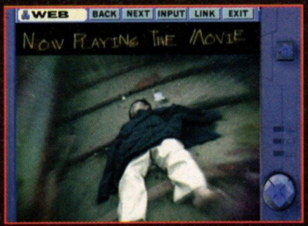
予知映像には村瀬の姿が克明に映っていた。事件を伝えようとしたのは誰か？

事件ファイル2
製薬会社専務取締役殺人事件


被害者
中松重三
ハヤカワ製薬の専務取締役。麻美が撮影していたのはハヤカワ製薬の広告で、中松はクライアントとして現場に来ていた。

第2の事件は、麻美が銃撃されるという予知映像を見て駆けつけた地で起きた。佳佑は危機一髪で麻美を救うが、側にいた中松が銃弾に倒れる。果たして犯人は、最初から中松を狙ったのだろうか？　それとも麻美だったのか？

事件の後、刑事が捜査するなかで澪が疑われるはめになる。佳佑も第1の事件現場で職務質問されており、2人はキビシイ立場に追い込まれた。しかし、予知映像のことは言えない。



中松は、麻美の目の前で銃弾に倒れた。中松が最初から狙われていたのか？

背後に何か怪しい組織があるのか？

ストーリーの合間には、意味不明の会話が挿入されることがある。誰がしゃべっているのかわからないその場面は、明らかに殺人劇を操っている者たちの会話のように見えるのだが？


第1の殺人現場で拾ったのは、イヤリングのようなものだった。これは重要な鍵？



闇に蠢く怪しい連中は何者なのか？　事件の背後には、大きな組織があるらしい。

ソウル・香港と舞台は広がる

殺人の波はどんどん広がりエスカレートしていく。そんななか、迷城のマスター古賀が行方をくらます。古賀が事件になんらかの関わりを持っていると判断した佳佑は、古賀を追って韓国へと飛ぶ。そして事件は徐々にその外殻を外し、核心の地・香港を舞台とするクライマックスへと突入する。韓国・香港ロケで撮影した映像がふんだんに盛り込まれ、雰囲気的にも盛り上がっていくのだ。



予知映像がもとで助けたことが麻美にバレてしまう。



事件は留まるところを知らず、海を越え波及していく。

韓国ロケ　失踪中の麻美とソウル・済州島へ

韓国ロケは、ソウルと済州島を中心に行われた。家出中の麻美がソウルの案内役となり一緒に行動するが、事件はかなり緊迫してくる。韓国へ渡った古賀の真意はいったいなんなのか？　予知映像が見せた古賀の運命ははたして……？



ついに画面にはマスターの姿が映し出された。しばらく姿を見せなかった古賀だが、どうやら韓国へと向かったらしい。佳佑は、1人で韓国へ向かうのだが……。

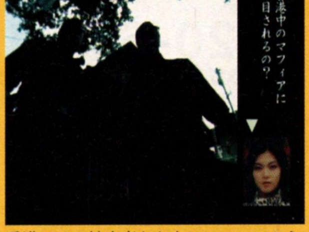


韓国でなぜか麻美と出会う！　彼女は日本から失踪し、韓国へ来ていたのだ。佳佑は、彼女に元気付けられながら古賀を探す。そしてソウルから済州島へと向かう。

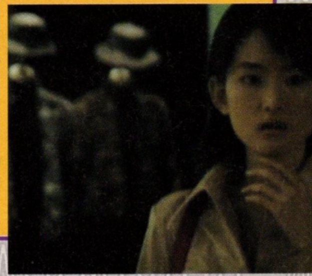
香港ロケ　マフィアに追われて危ない場面も

さらに、香港ロケを敢行！　中国に返還されたとはいえ、まだまだ怪しげな雑踏が広がる街を舞台に、ちょっと緊迫した逃走劇が繰り広げられる。佳佑が香港マフィアから逃れ、事件の核心を知る人物と会見しているとき、澪もまた、自分の運命と真正面から対峙するのだ……。





香港では、協力者とともにマフィアから逃走する。そして事件はいよいよ佳境へ。


香港の街をさまよう澪は、すべての謎を知ることになる。

心機一転。この春から「がんばるぞ!」という人に
ゲートウェイからフレッシュスタート キャンペーン。

intel inside pentium® III

軽快な機動性を。でも多彩な機能も欲しい。
そんな欲張りなあなたには、オールインワン・ポータブル。

Gateway™ Solo® 2500SE 〈フレッシャーズ〉

- モバイル Intel® Celeron™ プロセッサ 266MHz
- 64MB SDRAM メモリ
- 3.2GB Ultra ATA HDD
- 20倍速(max)CD-ROMドライブ
- 3.5インチFDD(2モード)
- 56Kbps V.90 FAXモデム

¥204,800



パソコンはやっぱりパワーで選びたいな。
そんなパワープレイ派には、最新CPUを搭載した。

Gateway™ GP7-450 〈フレッシャーズ〉

- Intel® Pentium® III プロセッサ450MHz
- 17インチEV700モニタ
- 64MB SDRAM メモリ
- 8.4GB Ultra ATA 66 HDD
- 13×min/32×max CD-ROMドライブ
- 3.5インチFDD(2モード)
- 56Kbps V.90 FAXモデム

¥203,300



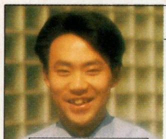
2機種のパソコンと3つのパッケージから目的に合せて組み合わせ。あなたは何を選びますか。フレッシュスタートはゲートウェイから。



コミュニケーション・パッケージ

インターネットでEメールを始めたい。もちろん、できればホームページも作ってみたいな。

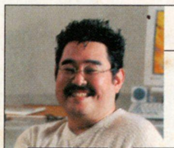
Excel 97 & Word 98 & Outlook™ 98 + 「ゲートウェイネット」3カ月無料接続サービス =¥27,000



ビジネス・パッケージ

プレゼンテーションに、企画書の作成に。これからはパソコンが私のパートナーと言えるようになりたい。

Excel 97 & Word 98 & Outlook™ 98 + PowerPoint + カラープリンタ =¥50,600



クリエイティブ・パッケージ

もっと趣味の世界を拡げたい。それにはまずビジュアルから入りたい。それもできるだけ気軽にね。

デジタルカメラ + ディジーコラージュ Ver.3 + G・Crew =¥78,600

フレッシュスタート キャンペーン

4月30日(金)まで実施中

パソコン+パッケージで Your:)Ware のトレードアップの特典がついてくる。

参考例

Gateway Solo 2500SE 〈フレッシャーズ〉 + コミュニケーションパッケージ + Your:)Ware トレードアップ = **¥231,800**

¥6,000/月×41回(一日当たり¥198)*

フレッシュスタート キャンペーン商品は安心して長くパソコンとつきあうためのトレードアップ(下取り)の対象商品です。他のYour:)Wareプログラムと組み合わせることも可能です。詳しくは下記フリーダイヤル、インターネットまたは直営ショップ〈ゲートウェイカントリー〉でお確かめください。

さらに詳しい情報や、購入のご相談は下記へ。

▶フリーダイヤル受付時間:(月~金)9:00~21:00(土・日・祝)9:00~18:00 **0120-54-2142**

▶インターネットをご利用の方は **http://www.gw2k.co.jp**

Gateway™

◎携帯電話の方は045-339-5560へ。(受付時間は上記と同じ) ◎無料FAX情報サービス 0120-54-2060(24時間) ◎ゲートウェイ/シティバンク カード、マスター、VISA、JCB、アメリカン・エキスプレス、ニコスカードのご利用や分割購入(ニコスショッピングクレジット)もできます。

日本ゲートウェイ2000株式会社 〒240-8520 神奈川県横浜市保土ケ谷区神戸町134番地 横浜ビジネスパーク・ハイテクセンター FAX.045-338-2046

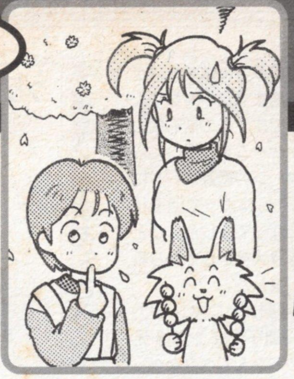
※「ゲートウェイ/シティバンク カード」を使用した場合の製品価格に送料・消費税を含めた月々のリボルビング払いをした場合のお支払い額参考例です。この他に別途カード手数料〔実質年率13.5%(1999年1月29日現在)〕がかかり、ご利用残高によって変わります。【例:ご利用残高¥150,000の場合の手数料は、¥1,688(ご利用残高×年率13.5%/12)】

■カード発行元:シティコープ カード サービスInc.関東財務局長(5)第00611号(シティコープ カード サービスInc.が定める審査基準を満たした方に限ります。ご了承下さい。)

読者投稿コーナー グルグルパワーズ!!



今週のオープニングイラストは北海道／ヨーデルによる修学旅行のお土産。卵のからに錘をつけて作ります。



夢広場

ここはみんなの"夢"が一堂に会する「夢広場」のコーナー。新入生・新社会人の皆さんにうずまき姉弟がエールを送ります。

弟　「業界一夢見がちな読者投稿コーナーグルグルパワーズ!!」なんかさすがにもう暖かくなったね。
猫　理想季節の到来ニャね。
姉　今週はお花見気分でレッツゴー。
★小さいころ、よく「シーマン展」に連れて行ってもらってました。本当は宇宙刑事アトラクションを見たかったケド。（福岡県／姫川榴弾）
姉「大恐竜展」とかあったっけね。
弟　シーマンってそんな昔からいたのかー……っていうか実在するの!?
★うちの母は少し前までシーマン好きだったが、シーマンがうちの父に似ているという理由でキライになった。（兵庫県／七曜会宝塚支部）
猫　お父さんハンサム男ニャね。
姉　お母さん、気づいたときショックだったんだろうねきっと。
★NOTのSMAPに出てるCMに出てくるピンクのお魚見てると「シーマンってこんな感じ?」っていつも思うんですけど。
（宮崎県／DUO）
猫　いーつもニャ?
弟　そのCMは見たことないや。でもSMAPはカッコイイですよね!!（見当外れ）
★テレビを見ていたら「家庭教師のトライ」のCMが流れていた。ドリキャスのCMかと思った。
（茨城県／ゆうぼう）
姉　同ネタ多し！　あれが有名なサブリミナルってやつ?
弟　僕、英語弱いから……。
★家の近くにやっとコンビニができたので20分かけてドリマガ買いにいく必要がなくなった。
（山形県／DC専用チョリバ（改））
姉　こういうお便り多いねー。どこでも買えるのが理想なんだよね。
弟　ご迷惑おかけしてます……。
★「ソウルキャリバー」移植！　じつにめでたい!!　これから俺は無期限で「キャリバー」応援モードに入ります。その一環としてとりあえずドリームキャスト買いまふ（←このネタの見どころ・公的抑圧がまだドリームキャスト持ってないこと）。
（三重県／公的抑圧）
猫　オレも応援モードに入るニャ。
姉　公的抑圧もまだドリームキャスト持ってないの?　でも投稿者の3分の1ぐらいはまだ持ってないみたいだから平気だよ。
弟　なんでー!?　みんな買おうよー。
★ヤッターァ！　なんと今日彼女と結婚する約束しちゃいましたぁ～!　彼女が20歳になったら結婚しようと思う。あと15年の辛抱だな……。
（愛媛県／海の魔王）
姉　っていうと5歳か。犯罪じゃん。
猫　15年後ならセーフニャよ。
弟　そういうものなのか……。
★サターンが壊れた。コスモ総統に怒られるのがヤなので、ここで謝らせてください。ごめんなさい。
（長野県／カヲル）
猫　オッケーオッケー。コスモ総統なんか最近不調らしいから様子見てこようかニャ～。（タッタッタッ）
☆春は合格おめでとうの季節です☆
★合格!!　祝って♥　やっと高校生ダヨ♥　ウレシー♥♥　てなワケで復帰します（ちょっとオトナになったでしょ?）。てゆーかいつも昔のハガキが載ってたりしてありがたみないな!
（三重県／泉姫）
弟　あっ、サタマガ投稿KINGだ!
姉　おめでとう。今週も合格報告のハガキ2連発で喜びおすそ分け!
★6歳のころからスキーやってます。ここ数年は特にすべるのがうまくなりました。姉や弟はすべりません。僕だけです。あまりにすべるので親がすべり止めをつけました。それでもすべることすべること。ですが今回は最後の最後で止まりました。第一志望はムリだったけど、宇宙空間獣医の夢が閉ざされずにすみました。きっと土星さんが置いて行った土産なんだろうなあ。今、DCやってます。楽しいです。うれしいです。時が再び動きはじめました。
（福井県／旧・二浪なチュチュム）
姉　チュチュム受かったね。これからは新しいペンネームで投稿できるね!　とにかくみんなおめでとう!
弟　それじゃさよなら……。

春は新人さんの季節です

和歌山県／来有



いよいよ新学期シーズン到来。新しいことを始めるにはもってこいの時期です。目指せ投稿KING!

今週のトホホ報告

栃木県／うしねこ



パワーメモリーは長～いトモダチのはずなんだけど……とにかくお気の毒さまです。いいことあるよ。

大阪府／えるみん



それは即修理！　4人対戦もののゲームに備えて常にコントローラ4つ常備しておくというのもいいかも。

「うずまき姉弟 with 猫」



本名はドリムちゃん。ひねくれ者で実利主義者。意外とミーハーな一面も。弟と猫と暮らす。「お姉ちゃんのひ・み・つ」の担当者。



本名はキャスティくん。のんびり者でロマンチスト。とても気が弱い。姉と猫と暮らす。彼の場合は特にコーナーは持っていない。



本名はブーブー。品種は"ドリームキャット"。厭世的な哲学者タイプ。趣味はゲーム。ピンで「猫に聞け!!」というコーナーも担当。

●主なコーナー●夢広場／他愛のない世間話をするコーナー●うずまきサロン／ゲームにまつわる色んなご意見を！●夢で会えたら……／移植希望など、ドリームキャストで出してほしいゲームを教えて
●土星人の森／セガサターンで遊び続けるコーナー●ドージョー毛筆／墨汁イラストのコーナー●グルグルコミック／コママンガのコーナー●未確認情報局／胡散臭いウワサ話のコーナー

私のペット自慢

ここは実際飼ってる変なペットや、理想のペットを自慢していただくコーナー。（あれ？そうだったのか??）ガンガン自慢しまくりましょう。

●僕のうちにはインコが３羽居ますがみんなやんちゃです。この前も僕と弟がゲームをしていたらサターンの電源コードに３匹とも絡まって団子状態になってました。ひとしきり大笑いしてから救出しました。
（岩手県／ヒロマンボウ）
──団子なインコ３兄弟？　なんてベタなペットを飼ってるんでしょ。

千葉県／がまあんこう



この子は鳥なのでしょうか？　それとも何か地球外生命体かな⁉　まぁカワイケればなんでもよし！

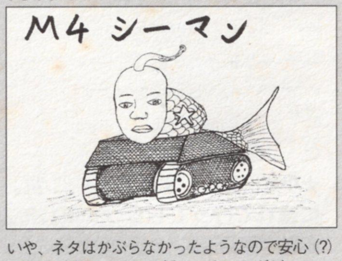
これも…ペット⁉

茨城県／ドキャ電波



……こいつは、ダジャレなんでしょうか？「シ」しかあってないような気も……。

青森県／床屋朗伊組



いや、ネタはかぶらなかったようなので安心（？）してください。しかし新コーナーのダジャレって……。

こんなペット・あんなペット♥

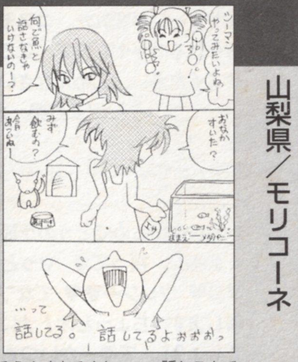
楽しいお魚コミックが届きました♥　愉快（？）なペットが大集合!!

山形県／つちのこ



どうやら“あんこ”味の魚らしいです。～お腹のアンこが重いけど～♪

秋田県／咲良あずき



そうそうよくあるよね。つい話しこんでると、危ない人と思われてるかも……気を付けよう‼

山梨県／モリコーネ



毎日の水代えと餌をよろしくね。お兄ちゃん！　残ったナイスバディはどこへ行ったんだ⁉

イラストガーデン

ただ今の 募集テーマ は「ソウルキャリバー」です

福岡県／ひのと



ぷよ、そしてストーンバトル‼　この無表情な選手たちがたまらなくイイです。

福岡県／GO.



そうかー。ポップンミュージックの女の子には、それぞれ名前があったのねー。

茨城県／KAZ丸



レイヤー隊長人気高し。さりげなくバックにホワイト・ディンゴのエンブレムが。

神奈川県／ユニユニモレ



額から流れ落ちるのは冷や汗か？　しかしなんだってこんな汗だくなのさ。

千葉県／水の



メールチャムのメンバーですね。そういえばメンバーの名前って決まったのか！？

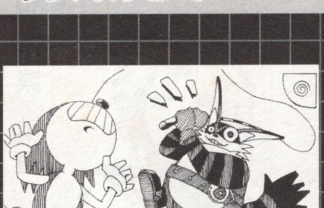
愛媛県／威四華羽



タイトル横の「バンザーイ」のあたりに引かれました。発売になったけど遊んだ⁉

春爛漫♥

北海道／藤原俊則



いったい何の餌に釣られたというのだソニック‼　仰天ポーズが情けないぞ。

●猫に聞け!!／色んな疑問に猫が答えます●激LOVEカフェ／投稿者同士でラブレターを交わそう●なつゲーミュージアム／思い入れのあるゲームを教えてね
告知：「グルグルパワーズ!!」では新コーナーのアイディアを随時募集しています。アイディアを採用された方には、無条件でプレゼントを進呈。

女の子のおしゃべりコーナー

お姉ちゃんのひ・み・つ♥

新学期がはじまったねー。今度の担任は!? って思ってたのにやっぱり……。ハンサムな先生っていないものなのかなぁ。皆のまわりはどう？

★バイト先でお客のおじさんに「おばちゃん」って言われた（涙）。かなりショックなんですけど……。世間では18歳はもうオバチャンなんですか？ それとも私だけが老けてるの？（童顔だと思ってたのに!!）

（東京都／みなみ渚）

――ヒドイなぁ!! 18歳の女の子に“オバチャン”はヒドすぎ！ それに何歳になっても知らない相手にいきなり「オバチャン」は失礼だと思うよ。

★買いましたよー！「DeramCast」しかし……娘に……取られてしまった!? 6歳の娘は「ソニックアドベンチャー」と「バーチャファイター3tb」が大好き。帰って来ると必ずこの2本で遊ぶ。ときどき「お母さん、バーチャやろう」って言うけど負けてしまう（手加減はしてなんですけど）。娘が幼稚園に行っている間「テトリス」で遊んでいる私。これからどんなソフトが出るのか楽しみ！

（東京都／あーちゃんのママ）

――いいですよねー、家族そろってゲームができるなんて。娘さんも将来が楽しみ（?）なリッパなゲーマーになりそう（笑）。お父さんとはどちらが強いんですか？

★ドリムちゃんはどうしてブーブーさんのことを名前で呼ばずに“猫”と呼んでいるのですか？教えてください。

（北海道／猫、大好き!!）

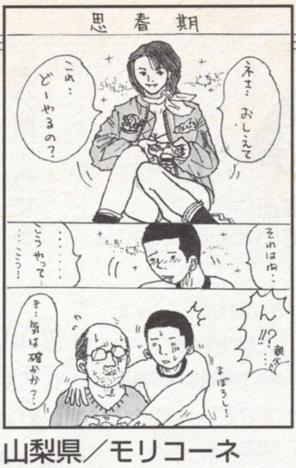
――う～ん、“猫”のが呼びやすいから……かなぁ？ ねー、猫！（猫、猫ってうるさいんだニャあ……。）

★春なのに、就職が決まってません！ドリムちゃんどこかいい就職先はないかしら？ できればゲーム系希望、なんですけどね。しばらくは団子屋さんのバイトかなぁ……。

（大阪府／ミカリン）

――これぱっかりはねぇ。いいお仕事がみつかるといいですね。あ、セガのバイトとか募集してたでしょ？ ああいうのはダメなのかな？ 一応ゲーム関係のお仕事だと思うんですけど。開発とか希望？ とにかくあったって砕けてみるしかないね!!





山梨県／モリコーネ

いや～。いくら思春期でも梶原真弓ちゃんとオヤジを間違えちゃイカンでしょ？



広島県／30円

おおおお！ 紺ブレと入浴！ いいのう。うらやましいのう。脱いでくれるともっといいのう。



兵庫県／七曜会宝支部

もしかして彼はWチャネラー!? 実はこの彼はモデル居たりするの？

グルグルコミック

今週は「青春」を感じるネタでまとめてみました。いや、ほら春だし。そして頭の中も春な人が多い季節……。

個性はイロイロ



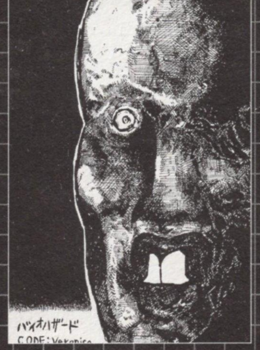
東京都／大塚重機

なかなか巧みな構図ですね。独特のペンタッチが生かされています。



北海道／東風平りんどう

ほほう。少年と熱血野郎が好きなんですか。イラストも元気いっぱい！



福岡県／とものコン

うっわー。ゾンビのアップだよ…。兄弟3人で投稿ありがとう。



福岡県／てつジン

いやだと思ったら描くよ～。いや、それを載せてる方が悪いのか!?



大分県／うずら

楽しんでいただけましたか？ またやりますので期待しててね!!



東京都／みなみ渚

テレビアニメも絶好調。カニパン仕様のビジュアルメモリも出るぞ。



鹿児島／R.STUFF

麗しのグリフィス様。ゲームではどんな展開か楽しみですね。

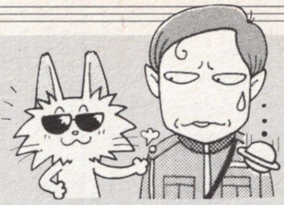
ハガキが来なくて消えそうです。★「シーマン」をあらかじめ設定された時間まで遊ぶと、自動的に調理モードが出現するらしい。★「センチメンタルグラフティ2」のタイトルが「センチメンタルグラフティ2000」に変更されるらしい。（福岡県／GO）★「ユーラシアエキスプレス殺人事件」をソシエッタ代官山がサターンに移植。なぜか数名キャストが入れ替わり「18推」ソフトに。（愛知県／越智明）

土星人の森

何たる失態、1ページ完全占拠の予定がチャオに持っていかれてしまった！ シット！



大分県／うずら



コスモ総統 with B

謎の生物（以下猫）なるほど盛り下がってるニャー。

コスモ総統（以下コ） !!だ、誰でRか!? ここは一部士官以外は立ち入り禁止でRぞ!!

猫　いや、士官っていうかそもそもお前しかいないニャ～。

コ　さてはスパイか? この野郎名を名乗るのでR!

猫　その「～でR」っていう語尾は婦女子にウケが悪いからやめとけニャ～。

コ　!?うっぐ、なぜそれを……そういえば貴様の声、どこかで聞き覚えがあるぞ?

猫　さあ? とりあえずハガキを紹介するニャよ～。

頭を使う最高のA・RPG「THOR～精霊王紀伝～のウラ技（?）まずバウを召喚する→レオンを少し高い場所の縁に立たせる→Aボタン2回押しで、バウをレオンの足元に呼び寄せる→しばし待つ→首チョンパ！ 知ってたらゴメン……。（高知県／ぐべつ）

コ　か、勝手に進めるな！ だいたい確認したのか貴様！

猫　サターンの裏技なんていいニャね～。久々にサターンを押し入れから引っ張り出すいいきっかけになるニャよ。

コ　まだ現役機でR！

コスモ総統に送る語尾。「……でコスモ」とか。「……だモジャ」とか。「……ナリ」とか。「……でちゅう」とか。ほとんどパクリだけどね。

（山梨県／成り上がり女王）

えー、気になる総統の言葉の語尾ですが、サターン公国地球方面軍司令という立場から「～でガルマ。」でいいんじゃないスか（笑）。

（宮城県／KAZ丸）

忍者ネコのように「～ニャリン」手助けする空飛ぶネコのように「～なわけ。」地球に侵略してきた宇宙人のように「～コブラー。」

（青森県／床屋郎伊組）

コ　どれもイマイチでRな…。

猫　↓ま、これが結論ニャよ。



山形県／蒼穹愚劣夫



熊本県／魚玉猫



栃木県／さくら

コ　ギャフッ……やっぱりビジュアル系じゃないと地球人には通じないのか……?

猫　でもホラ、励ましのお便りもいっぱい来てるニャよ。

コ　おお……国民の声が聞こえる……（グルグル）。さくら、うずら、玉猫の3名にはそれぞれ少尉の地位を与える！

コスモ総統ごめんよ→好きなだけ「～でR」としゃべるがいいさ！ しゃべりまくればいいさ！ 私が悪かったよ→。ゴメンマ→。

（岐阜県／神風光）

コ　おお……「～でR」問題の当事者が和平に応じたと!? なんだやっぱり我が輩は地球でも通用するわけでRな!

猫　コスモネタばかりニャね。そりゃ消えそうにもなるニャ。

ソフトバンクから「ギレンの野望」が届いたよ。ああ、もちろん叫んださ。「サターンはあと10年は遊べる！」

（神奈川県／阿曽アキヒロ）

猫　マ・クベのセリフニャね。

コ　?? 我が輩にはわからんが、まあ10年と言わず勝つまで戦い続けるのでR。

古いアニメ雑誌を売ったらいいお金になったので、今まで手が出なかったサターンソフトを6本も買うことができました。うれしいっ!! これであと3年はサターンで遊べます。（大阪府／ANNE松本）

コ　こっちは3年……（泣）。ところで貴様は結局誰なのだ。

猫　また来週ジークサターン！



北海道／煌火コユリ

つづく? NEXT WEEK

今週の怪奇派チャオガーデン（もしくはできそこない）



広島県／石本美暁

間違えてゾンビをだっこしちゃったのかな? ドジなチャオだね。



茨城県／永沼ブー

間違えてまことちゃんをだっこしちゃったのかな? 古すぎだね。



北海道／中村るーしぁ

「宇宙の根源的な悪の源」みたいになってます。何を抱いたの?

あて先＆投稿のきまり

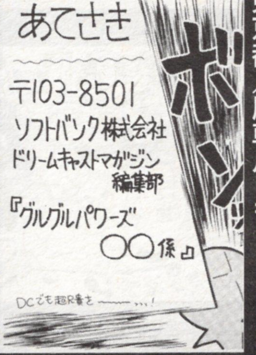
●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い厚紙に黒一色で書いてください（文字投稿も原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください）。ハガキより薄い紙は無効となる場合があります。イラストにスクリーントーンなどを使用する場合には、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●イラストは画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。文字投稿の場合も同様です。

●封筒によるまとめ送りはOKですが、その場合も必ずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号／住所（県名から省略せずに書いてください）／氏名／年齢／（ある人は）PN／電話番号／希望するドリームキャストソフトを明記するようにしてください。記入もれがあると採用されない場合もありますので十分注意してください。また、まとめ送りの際に他ページ宛てのハガキやアンケートハガキを同封する場合は、封筒の中身を明記してください。

今週はわたしが選びま～す。今週は福井県の旧・二浪なチュチュム、大阪府のえるみん、山梨県のモリコーネ、福岡県のひのと、東京都のあーちゃんのママ、広島県の30円の方々に500円の図書券を送りま～す。少し発送が送れてるみたいだけどもう少し待っててね。オリジナルグッズの案なんかもあったら書いて送ってみてね♥





東京都／風車ルリヲ

サクラ大戦 歌謡ショウ

「つばさ」製作写真日記



今年で第2回を迎えた真夏のサクラ恒例イベント「サクラ大戦　歌謡ショウ」。昨年と同様、新宿・厚生年金会館で行われ、大盛況の後に幕を閉じた。その熱い舞台が写真集になって帰ってくる！　撮り下ろしは、なんと「サクラ大戦」の総合プロデューサーとして、出演者に最も近い存在である広井王子氏によるもの。本番のステージはもちろん、稽古の様子から楽屋の素顔まで莫大な写真の中から厳選したものを収録し、氏の書き下ろしエッセイも掲載予定。華やかなステージと、その舞台裏が楽しめる一冊。

B5判
本体価格2,800円＋税
160ページ
好評発売中!!

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998 © RED 1996 ,1998

セガ・オフィシャルブックシリーズ

サクラ大戦2
原画&設定資料集

本体価格2,000円／A4判／160ページ

好評発売中!!



サクラ大戦 〜桜華絢爛〜
OVAファンブック＜上巻＞
本体価格1,800円／B5判／96ページ／好評発売中!!

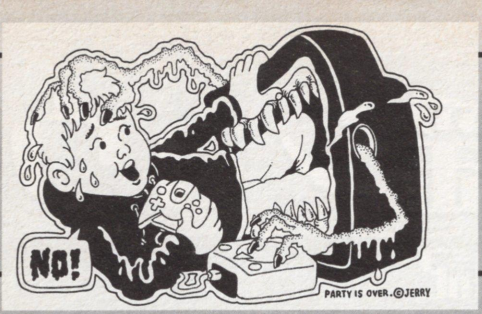
サクラ大戦 〜桜華絢爛〜
OVAファンブック＜下巻＞
本体価格1,800円／B5判／96ページ／好評発売中!!



© 1997 SEGA ENTERPRISES,LTD./BANDAI VISUAL/ANIMATE FILM © RED 1996,1997

SOFT BANK Publishing
ソフトバンク株式会社 出版事業部は1999年4月1日より
ソフトバンク パブリッシング株式会社に変わりました。

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ●http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合せ下さい。Tel 03-5642-8100（表示価格は税別）



VOL.21 習慣 Bad

『こどものおもちゃ』『セクシーコマンドー外伝　すごいよ!!マサルさん』の監督

アニメ界の異端児・大地丙太郎インタビュー　PartⅡ

演出をやりたかったんですけど 全部門前払いです

──前回は、アニメの撮影監督を辞めてしまった、というところまででした。

大地　元々、演出をやりたかったんですよ。それで、名刺に“演出”と書いて、制作会社を何社か回ったんです。演出をやらせてくれと。経験なんて全然ないのに（笑）。

──反応はどうでした。

大地　いいわけないじゃないですか（笑）。それでも、「いきなり演出は無理だろうから、演出助手から始めたらどうだ」って言ってくれた会社もあったんです。でも、もう結婚してましたから。家族がいるのに“助手”はないだろうって。せっかくの好意だったんですが。あとは門前払いでした。

──それで、どうしたんですか。

大地　その頃ちょうど、ビデオが新しいメディアとして注目され出していたんです。何か新しいことができるかもしれないということで、オリジナルビデオを作ってリリースしようっていう雰囲気が業界全体で高まっていたんです。それで、当時ビデオを作っていた連中に拾ってもらったんです。

──どういう作品を作っていたんですか。

大地　イラストレーターさんの作品をテーマにしたイラストビデオというビデオに関わったんです。最初は湯村輝彦さん（編集部注：イラストレーター。ヘタウマの代表的な作家として注目を集める。ソウルファンでファンキーなタッチが特徴）だったかな。イラストというものは基本的に動かないものですよね。でも、せっかくビデオでやるんだから、

すぐにアニメに行けなかったけど、

動かしてみたいという気持ちが作る方にはある。それで、アニメーション業界にいたということで、僕がスーパーバイザーとして入ることになったんです。

──どういうふうな演出をしたんですか。

大地　音楽のリズムに合わせて絵を切り替えたりとか、実写と組み合わせたりとか、イラストに割り箸を付けて人形劇みたいに手で動かしたりとか。いろいろ自由にやりました。その反面、制約も多かったですけどね。制作費とか。まあ、それでもそういう制約の中でいかに見せるかを考えることが、また面白かったりしたんですが。

──イラストだとアニメの手法が通用しない場合の方が多いんですよね。

大地　そうですね。ただその分、学んだことも多かったと思います。

──他にはどんなイラストレーターの方の作品をリリースしたんですか。

大地　スージー甘金さん（編集部注：イラストレーター。作品集に『POPPO ART』など。キュートでポップな作風）とか。スージーさんとは年が近いこともあってけっこう感覚が近い感じがしますね。それと僕が直接関わったわけではないんですが、安斎肇さん（編集部注：デザイナー、イラストレーター。作品にドリフターズの「ヒゲダンス」など。『タモリ倶楽部』の「空耳アワー」にも出演中）のビデオは印象に残っています。安斎さんはでひとりでビデオを作ったんですよ。シネカリグラフを使ったアニメだったんですけど。シネカリグラフというのはフィルムに直接描き込む手法で、１コマ１コマ描いていくっていう細かい作業なんです。それがめちゃくちゃ面

知りたい人のための、大地丙太郎・作品ガイド──その2

『セクシーコマンドー外伝　すごいよ!!マサルさん』

制作年度＝1998年　原作：うすた京介／監督：大地丙太郎・桜井弘明／キャラクターデザイン：舛館俊秀　ビデオ全６巻・LD全４巻　発売：TBS・バンダイビジュアル　原作は『週刊少年ジャンプ』で連載されていた人気作品。単行本は全７巻で、累計700万部の大ヒットを記録した。Ⓒうすた京介・スタジオジレッタ／集英社・TBS

TBS深夜番組「ワンダフル」の１コーナーの中で放映され、アニメファン以外の人にも大地監督の存在を広く知らしめたのが『セクシーコマンドー外伝　すごいよ!!マサルさん』だ。ナレーションに起用した鈴木史郎アナもその後、ブレイク。

「『マサル』は『こどちゃ』をやっている最中に依頼があって、スケジュール的には不安があったんですけど、原作を読んだらめちゃくちゃ面白い。それで「やります」って引き受けてしまったんです（笑）。

もう意気込み十分で取り組みました。とにかく原作が持っている世界をいかにしてアニメにするか、という部分でいろいろと考えました。テンポをとにかく上げることを、一番に心がけました。そうしたら、あんまり早くし過ぎて、時間があまってしまったんです(笑)。それでどうしようかと思って、自分で適当に絵を描いて、「ウクレレ講座」というショートコーナーを、オリジナルで入れたりしました。自分の中にあるものは全部出し切るというのが、僕が作品にかかわるうえでのポリシーですから。オープニングでも、いろいろな映画やアニメのパロディをやりました。やっぱり一番やりやすかったのは『こどちゃ』のパロディーだったんですけど（笑）」（大地氏）。

Ending!

今週のニュース



サムシング吉松氏の単行本『すかっとサイバえもん』を読め!

今から4年前に発売された吉松氏の単行本。『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』をテーマにした作品集だ(発売・学研)。ドリマガ連載中の「サムシング吉松劇場」も単行本になる日は来るのか。読者のみなさんの応援のお便りを待ってます。

新作『十兵衛ちゃん』の放映も開始!今最も注目されているアニメーション作家・大地丙太郎氏へのインタビューの第2回だ。独自性あふれるその世界はいかにして作られたのか。監督となるまでのその紆余曲折の道のりを聞いた。

回り道した経験が今役立っている

白かったんですよ。だから僕もそれを真似して『こどちゃ』のエンディングでシネカリグラフをやったんです。時間がなかったんで、それはマーカーで描いたんですけどね。シネカリグラフは、動かしてみないとどういう絵になるかわからないところが、また面白い。10年前の経験が生きてくるんだから、何が後々どう影響してくるのかというのは、本当にわからないものだと思います。あとは日比野克彦さん(編集部注:アーティスト。ダンボールを素材にした作品が有名。東京芸術大学助教授)のオブジェもやりました。作品を後ろから持って、ただ動かしただけだったんですが(笑)。それがまた何とも言えない味のあるビデオになったんです。

──他にどんなビデオ作品があるんですか。

大地　プロモーションビデオもやりました。大江千里さん、大沢誉志幸さんとか。予算はやっぱり少なかったですね。でも当時はそれよりも少ない予算で、カラオケビデオも作っていましたから、それに比べれば恵まれてはいましたけど。やっぱり制作費の少なさは、アイディアと体力でカバー、という感じでやってました。

──大沢さんとか大江さんでも、予算は少なかったんですか?

大地　僕が一緒にやっていた頃はまだブレークする前ですからね。大沢さんとカツ丼食ったというのが、僕の自慢なんですけど(笑)。プロモーションビデオの人は、みんな実写じゃないですか。実写の人は現場感覚がものすごくあるんですよね。一体感みたいなものがすごい。そういうのはアニメの仕事ではありませんでしたから、新鮮でしたね。

──そういう話を聞くと、そのまま実写の方で、という道も考えたんじゃないかと思うんですが。

大地　やっぱりアニメをやりたいという気持ちが強かったんです。実際、プロモーションビデオをやり始めたあたりから、ぼちぼちアニメの仕事も入ってくるようになったんです。撮影の仕事でしたけど。そうこうするうちに、アニメは拘束時間が長いんで、実写の仕事ができなくなってきたんです。その頃だったかな、アニメの演出の人とちょっと知り合ったんです。その人の仕事を見ていると、キャラクターの靴の色まで指定しなければいけないんですよ、演出は。スタッフに「服のここの色は?」と聞かれるとすぐに答えるんですよね。実写だとスタイリストさんがいて、まあ打ち合わせはしないといけないですけど、それが済めば後はやってくれますから。僕にはそんな細かい作業はできないなと思ってしまったんです。それで、自分の気に入った演出家などを集める仕事、プロデュースをやってみようかと思ったんです。

(次々号に続く)

PROFILE 大地丙太郎
だいちあきたろう



1956年生まれ。東京写真大学(現・東京工芸大学)短期大学部で写真を学んだ後、アニメーションの世界へ。撮影監督を経て演出を手がけるようになる。主な監督作品に『こどものおもちゃ』(TX)『すごいよ!マサルさん』(TBS)『トイレの花子さん』(松竹)『浦安鉄筋家族』(TBS)『おじゃる丸』(NHK教育)など。最新作『十兵衛ちゃん』(TX)は、毎週月曜深夜25:15~放映中。







高校生・藤山起目粒(ふじやまおこめつぶ)は、友達100人作ることを目的に、「県立わかめ高校」に転校してきた。そこで幻の格闘技「セクシーコマンドー」の使い手である、花中島マサルに巡り会う。「セクシーコマンドー部」に集まるキテレツな部員たちと繰り広げられる藤山起目粒の無意味、無意義、無意味な学園生活。原作漫画の人気もあって、放映が始まる前から多くの話題を集めた作品。ギャグメイカーとしての大地氏の才能が光る昨年を代表するアニメーションだ。

第21回

サムシング吉松劇場

前号で適当に書いたら、本当に特訓が始まったので、ほのかにうれしい担当者。久々の下ネタですしね。



サムシング吉松（さむしんぐ よしまつ）
1965年生まれ。大阪府出身。キャラクターデザインなどを手がけた『十兵衛ちゃん』は、毎週月曜、深夜25:15〜放映中。プロレスマニアで熱心なロボコンファンという素顔を持つ。



超スペクタクル・ロールプレイング・アクション、誕生！
音速で駆け抜け、遊びつくすための1冊が登場！
ハイスピード・
好評発売中!!
本体価格1,300円（税別）　A5判　160ページ
オールカラー／特別付録小冊子：チャオ シークレットアルバム付き
SONIC ADVENTURE™
ナビゲーションガイド
基本システムや各キャラクターに共通の基本アクション、それぞれの特殊アクションを丁寧に解説。6キャラクター別攻略や、分かりづらいアイテムの場所の紹介、中ボス・ボスキャラの倒し方のコツなど、役に立つ情報満載！　また別冊特別付録「チャオ シークレットアルバム」では、チャオの上手な育て方を伝授！　乞うご期待！
© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998
SOFT BANK Publishing
ソフトバンク株式会社 出版事業部は1999年4月1日より
ソフトバンク パブリッシング株式会社に変わりました。
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ●http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合せ下さい。Tel 03-5642-8100（表示価格は税別）

新作アニメ情報

アニメチェキ!

Anime Check it!

OVAから衛星放送まで、最新アニメ情報を満載で贈るアニメ・チェック・イット!!

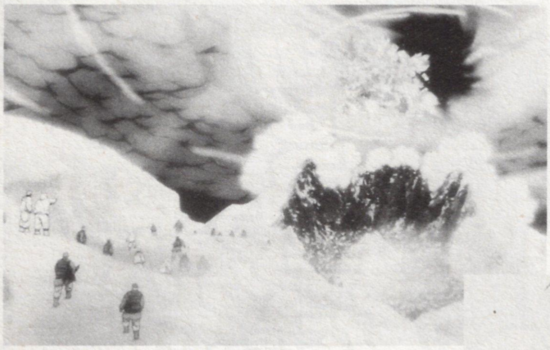
方舟の封印が解かれるとき
人類存亡をかけた聖戦が始まる……

4月25日発売予定



MOVIE スプリガン

バンダイビジュアル／LD：BELL-1404／DVD：BCBA-0134／各7,800円(税別)／セルオンリー／90分／原作：たけしげ宙・皆川亮二（小学館少年サンデーコッミクス）／総監督・構成：大友克洋／監督：川崎博嗣／脚本：川崎博嗣・伊藤康隆／キャラデザイン・作画監督：江口寿志／設定：末武康光／演出：須藤典彦／CGI監督：斉藤亜規子／音響監督：鶴岡陽太／音楽：蓜島邦明／キャスト 御神苗優：森久保祥太郎、マクドガル：相ヶ瀬龍史、メイゼル博士：城山肇、ジャン・ジャックモンド：子安武人、マーガレット：玉川紗己子、ファットマン：高野拳磁、リトルボーイ：鈴木勝美、ナレーション：矢島正明…他



古代のメッセージプレートの警告に従い超古代文明の遺跡を封印する組織・アーカム。その工作員を"スプリガン"と呼ぶ。

マクドガルを追ってノアの方舟に侵入した優。彼らの戦いの行方は？そして、ついに方舟が動き出す。

'98年9月に東宝邦画系で公開された本作は、総監修に『AKIRA』などで世界に多くのファンを持つ大友克洋が、監督は『攻殻機動隊』で作画技術が高い評価を得た実力派・川崎博嗣を起用したハイスピード・アクションムービーだ。総セル画枚数8万5千枚に加え、最新CG技術で実写に迫るハイクオリティな映像と驚異のアクションシーンは、究極のセル・アニメーションといっても過言ではない。今回発売されるのは、LDとDVD。初回特典として、劇場用特報、予告編、テレビCMを収録。ビデオ版は現在、レンタル中だ。





メンゼル博士と助手のマーガレットは、方舟起動のためマクドガルに拉致される。



アメリカ国防省の意思でアーカム調査隊を襲う機械化小隊の殺人マシーン・リトルボーイ。

STORY

トルコのアララト山で「ノアの方舟」が発見された半年後、何者かの襲撃を受けた"スプリガン"御神苗優がアーカム日本支部に駆けつけると、トルコで襲撃されたアーカム調査隊の遺体写真が届く。優は、日本支部の制止を振り切ってトルコに飛ぶ。



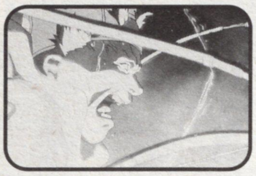
御神苗 優
（声：森久保祥太郎）

類いまれなる運動能力と反射神経を持つNo.1スプリガン。普段は高校に通う17歳の少年。



ジャン・ジャックモンド
（声：子安武人）

圧倒的なスピードを持つスプリガン。本作では、優のパートナーとして登場。原作では獣人に変身。



マクドガル
（声：相ヶ瀬龍史）

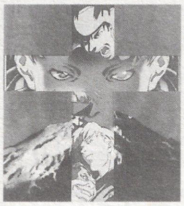
頭脳磁界増幅装置によって、超能力を操る少年。アメリカ国防省機械化小隊の大佐。



ファットマン
（声：高野拳磁）

アーカム調査隊を襲撃する機械化小隊の殺人マシーン。優に対して、個人的な因縁がある。

オリジナル・サウンドトラックも発売中!



BGMは『NIGHT HEAD』『ガサラキ』で注目された蓜島邦明が担当。中国人アーティスト・サージュが歌う主題歌も収録している。
●日本コロムビア
●発売中
●COCP-30017
●2,913円（税別）

TOPICS

大人気放送中の声優系ラジオ番組。文化放送では4月から、続々と新番組が始まる。右に掲載してあるのが、その番組の一覧。「D4プリンセス」ドラマが聴ける『くるるん大放送』のほか、ゲーム「ヘキサムーン ガーディアンズ」の情報などが聴ける『喜久子・麻里安のお月様にお願い』など、内容も充実。

文化放送4月からの新番組

放送日	放送時間	番組タイトル	パーソナリティ
4月5日（月）	20:00〜21:00	『ナムコワンダータイム〜大橋照子のしゃべり・バビデヴー』	大橋照子
4月6日（火）	25:30〜26:00	『ニュータイププレゼンツ 眞一郎・綾子のミッドナイトゲートキーパーズ』	三木眞一郎・川澄綾子
4月8日（木）	25:30〜26:00	『めぐとも明のドリーム・ドリーム・パーティー』	神谷明・豊口めぐみ・葛野智子
4月9日（金）	25:00〜25:30	『ルビーにくちづけ』	関俊彦・森久保祥太郎
4月10日（土）	25:30〜26:00	『あっことめぐのまじかるエッグへようこそ♥』	中川亜紀子・那須めぐみ
4月11日（日）	22:00〜22:30	『智一・美樹のラジオ ビッグバン』	関智一・長沢美樹
4月11日（日）	25:00〜25:30	『ヘキサムーンガーディアンズ 喜久子・麻里安のお月様にお願い』	井上喜久子・山本麻里安
4月11日（日）	25:30〜26:00	『かーな・おみまゆ　くるるん大放送』	川菜　翠・麻積村まゆ子

TV ロードス島戦記
英雄騎士伝 9 <最終巻>



4月25日発売予定

角川書店／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：BES-2113／LD：BELL-1268
各6,000円（税別）

原作：水野良／監督：高本宣弘／脚本：長谷川勝己…他／キャラデザイン：あずまのたかし◎'98年4月から9月まで放送されたテレビアニメ。コンクァラー城に乗り込んだスパークたちは、黒の導師バグナードや灰色の魔女カーラとの最後の戦いに挑む。第25話から第27話の3話を収録。

TV ポポロクロイス物語
Vol. 2



4月21日発売予定

SPE・ビジュアルワークス／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：SVWV-1172／LD：SVWL-1172
各6,500円（税別）

原作：田森庸介／監督：真下耕一／キャラ原案：福島敦子／キャラデザイン：後藤隆幸／メカニックデザイン：村田俊治◎'98年10月から'99年3月までテレビ東京系にて放送されたテレビアニメ。第2巻は第5話から第8話の4話を収録。第3巻は5月21日発売予定。LDも同日発売。

MOVIE スレイヤーズごぅじゃす



4月25日発売予定

バンダイビジュアル／セル&レンタル
VIDEO：BES-2319／LD：BELL-1390
各7,500円（税別）

原作・脚本：神坂一／原作イラスト・キャラ原案：あらいずみるい／監督：わたなべひろし／キャラデザイン：相澤昌弘◎'98年8月に公開された劇場版第4弾。地方都市コルドロン・シティに飛来したドラゴンに乗った少女・マレーネを撃退したリナに、兵士は領主に会うことを懇願するが……。

TV 守護月天！①
守護月天！ビデオ絵巻



4月21日発売予定

東映ヒーロークラブ／VIDEO：セルオンリー
VIDEO：VSTV00347
3,255円（税別）

原作：桜野みねね／キャラデザイン：上野ケンジ◎'99年3月までテレビ朝日系で放送されたテレビアニメ。清い心の持ち主だけが呼び出せる守護月天・シャオリンと、彼女を呼びだした少年・七梨太助のドタバタコメディ。第1話と第11話のダイジェストを中心にした、入門編的ガイドビデオ。

OVA 逮捕しちゃうぞ
COLLECT-1・2



4月25日発売予定

バンダイビジュアル／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：BES-2333、2334
各3,500円（税別）

原作：藤島康介／監督：古橋一浩／脚本：島田満（#1）・横手美智子（#2〜#4）／キャラデザイン：中嶋敦子／メカデザイン：村田俊治◎'99年春の劇場公開記念として、OVA4話が低価格でリリース。第1巻ではFILE.1と2を、第2巻はFILE.3と4を収録。4話収録のDVDコレクションも同日発売。

OVA 菜々子解体診書
特報 セクシャル バイオグラフィ No. 1



発売中（4月9日発売）

パイオニアLDC／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：PIVS-2329／LD：PILA-1529
各2,000円（税別）

監督：ねぎしひろし／作画監督：山下敏成／音楽：根岸貴幸／音響：千葉繁◎'99年6月10日に発売予定のOVA『菜々子解体診書』のスペシャル・プロモーションビデオ。本編の特報のほか、主人公の七千草菜々子役の山本麻里安や関係者のインタビューを15分収録。特製Tシャツ入りの初回限定生産。

TV デビルマンレディー
Vol. 3

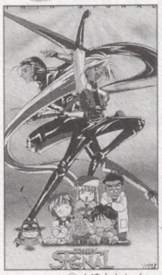


発売中（4月1日発売）

ポリグラム／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：POVV-3263／LD：POLV-3263
各5,800円（税別）

原作：永井豪／監督：平野俊貴／演出：高瀬節夫…他／脚本：小中千昭…他／キャラデザイン：西岡忍◎'98年10月から毎日放送系で放映中のテレビアニメ。美人モデルのジュンが、デビルマンレディーとなって異形の者たちと戦うホラー・アクション。第3巻は、第8話から第10話の3話を収録。

OVA ツインシグナル
〜ファミリーゲーム〜



発売中（3月20日発売）

SPE・ビジュアルワークス
VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：SVWV7023／3,800円（税別）

原作：大清水さち◎'96年9月から11月に発売された同名OVAの完全編集版。シリーズ3巻が、1本の長編アニメビデオになって再登場。主題歌&エンディング曲のミュージッククリップのほか、予告編集、業界用プロモビデオなど、特典映像も満載。新価格で音楽CDも同日発売。2,136円（税別）。

18禁 Space Ofera アッガ・ルター
第四話「君にMUNEキュン」



4月25日発売予定

ビームエンタテインメント／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：BIVH-1008／LD：BILH-1008
各6,800円（税別）

原案：梶島正樹／監督：矢崎茂／脚本：倉田英之／キャラデザイン：河野悦隆◎先史文明の宇宙船「アッガ・ルター」に保護された少年、太陽の"性"長を描いたSF美少女アニメ。第四話は、イボンヌに宇宙海賊の容疑で逮捕される。自由の身になるため太陽が肉体交渉を開始する。

18禁 御先祖賛江
第二話「誰彼」



4月25日発売予定

ビームエンタテインメント／セルオンリー
DVD：BIBH-1034
4,800円（税別）

原作・キャラ原案：梶島正樹／監督：山本祐介／構成・脚本：山口亮太／キャラデザイン・作画監督：高橋和徳◎『天地無用！』『フォトン』の梶島正樹が挑む18禁アニメシリーズのDVD版。第二話は、平賀家の先祖が手に入れた不老不死の謎を追うジェニファーは、無理矢理、源を襲う……。

衛星Chチェキ！

SKY Perfec TV!
おすすめアニメ情報



●『魔法のマコちゃん』
●Ch.361：ファミリー劇場
●4／20（火）スタート後 8:30〜9:00ほか

'70年の11月からテレビ放送された『魔法のマコちゃん』が、ファミリー劇場に登場。本作は、東映魔女っ子アニメシリーズ第3弾で、アンデルセン童話の『人魚姫』をモチーフにした作品。

人魚の国の竜王の末娘・マコは、掟に背いて出た地上で、明という青年と恋に落ちてしまう。2度と人魚に戻れなくなるのを承知で、人間になるマコだが……。

お問い合わせ先
スカイパーフェクTV・カスタマーセンター
☎0570-037-816（携帯・PHSは不可）
（受付時間／9:00〜21:00）

DIRECTV
おすすめアニメ情報



●『十兵衛ちゃん』
●Ch.270：アニメシアターX（AT-X）
●4月18日より放送開始

アニメ専用チャンネル「アニメシアターX（AT-X）」のラインアップに、4月から『十兵衛ちゃん』が加わった。剣豪・柳生十兵衛の名を継ぐ少女・菜ノ花自由は、中学2年生。ひょんなことから「二代目柳生十兵衛」を襲名、ハート型の"ラブリー眼帯"を付けて、剣の達人"十兵衛ちゃん"に変身。柳生新陰流に恨みを持つ「竜乗寺家」との戦いに挑む！

お問い合わせ先
ディレクTV・カスタマーセンター
☎044-862-0011（受付時間／9:00〜21:00）



ビジュアルメモリをアートする投稿連載ページ

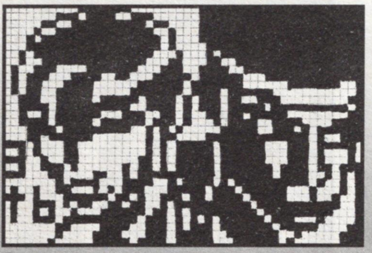
点使の大聖堂

白と黒のドットに祝福されし迷える子羊達よ…

白と黒「48×32」ドットの楽園へようこそ！　大聖堂司祭の「香洲浩文」です。プレイした熱い気持ちをそのままドットに打ち込んだものや、移植希望のゲームに対する願いなど、色々な作品で今日も点界は賑わっています。普通にイラストを描くのとは違った楽しさがここにはあるのです。点使の世界はあなたのお越しをお待ちしております。さあ１ドット級点使「ドリィ」と皆さんとの素晴らしい時間が今日も始まります。

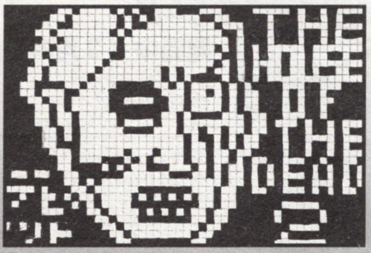
点使が街にやってきた!!

澄みきった青空より舞い降りた点使達を見よ!!



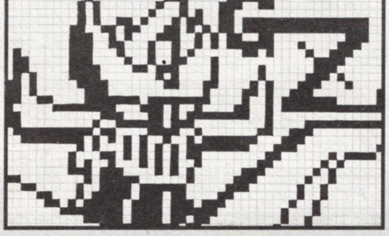
熊本県・清川　祥吾

「ＶＦ」のアキラとデュラル。ポリゴンぽくコントラストできてててイイ感じです。デュラル表面の質感もなかなかですが、もうひと頑張りするとさらに良くなります。



熊本県・小山　顕太郎

「ハウス・オブ・ザ・デッド２」のロゴが狭い中に格好良く収まってます。怖さがもう少し伝わる工夫ができると最高。黒目の１ドットを抜くだけでも変わると思います。



愛媛県・ＰＡＬ

「グレートマジンガー」。シンプルだけど、その姿は雄々しく描かれており良い作品。頭部が欠けているように見えるのが少々気になりますが、ロゴかキャラのどちらを前面に出すかはっきりさせてみるといいでしょう。



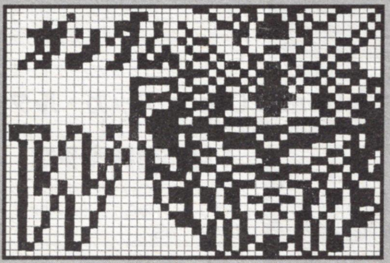
岡山県・浅尾　紋子

「アンダーカバー」よりケイ。銃を構える姿はとてもりりしく描けている。資料なんかを見て銃をもっと意識するだけで、銃や手元がもっと引き締まると思います。



高知県・よっちゃん

「K.O.F.」よりレオナ。束ねた髪を強調したり、暗殺者の目とか意識してみるとまた違ってくると思う。でも、女性としてみるとちゃんと描けていると思います。



香川県・ユメロボ

「ガンダムW」よりウイングゼロ。「W」の文字が斜体でウマいし格好イイね。頭部も緻密に良く描けている。ただちょっと左右対称すぎるので、自分の感覚を信じて置いてみる１ドットがあると、また違った味がでるよ。

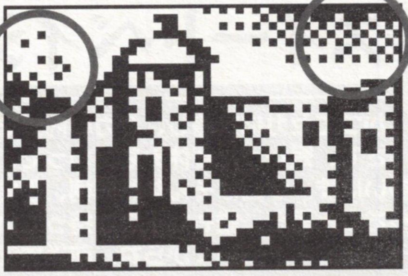
「楽園の料理長」ちょっぴり隠し味

そのドット絵をより美しく！ もっと簡単に！

悩み多き「網掛け」の巻

不規則に

最初にザッと黒く塗り潰し、感覚で白く抜いてゆき、抜きすぎたらまた黒くを繰り返す。点の位置は感覚。ここに1ドットほしいという感覚だけで良い。網目というより、「シミ」で汚していくような感じ。2色の場合こちらの方が好ましい。



規則的に

いくつかのパターンによって色々な網目ができる。慣れないうちはあまり使うのは好ましくない。いかに効果的に使うか良く考えドットを配置していきたい。どちらかと言うと目の細かいパソコンのグラフィックの方が効果が得られる技法。



網目によって擬似的に中間色を作り出すのは重要なことですが、不用意に使用するとせっかくできた輪郭などを潰してしまい、良い作品も台無しになったりします。今回サンプルに使った「建物のある風景」。皆さんにはどのように見えるでしょう？ もうちょっと輪郭を意識した方が建物としての記号認識がしやすいと思いませんか？ 網掛けは意外に面倒な技術なので慣れるのは大変だとは思いますが、やらなければ上達もしません。「盗む」より「たくさん打つ」ことが重要な技法です。皆さんも色々試行錯誤してみてください。

点使達が描くもうひとつのカンヴァス

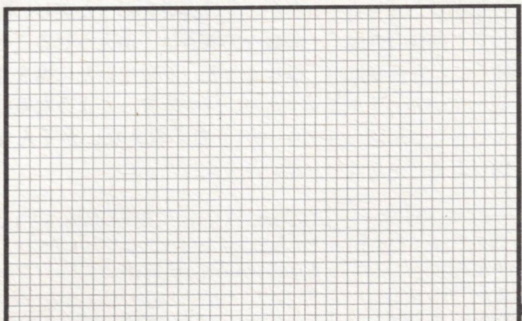


北海道・三枝 進

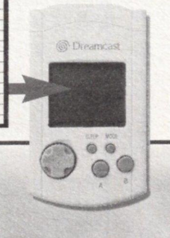
そういえば子供の頃、アイスキャンディーの当たりハズレに一喜一憂したのを思いだすなあ。買って起動してみると、「当たり」とかでたら、なんかクセになってまたいくつか買っちゃうかもしれないね。これで先にビジュアルメモリだけ買っちゃう人なんかもいて、「やっぱり本体も買おう」なんて事になったりするかもしれないね。

ドット絵だけではなくビジュアルメモリを料理しちゃうアイデアが閃いたらぜひ大聖堂へ巡礼してください。お待ちしております。

点使の大聖堂へ巡礼される方々へ



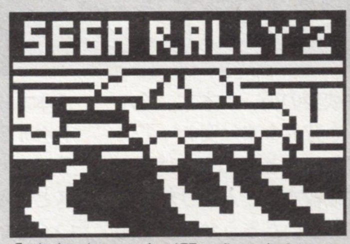
大聖堂ではビジュアルメモリの液晶画面に当てはめるドット絵を皆様から激募集致しております。左の「48×32」のマス目に白と黒の「点」で創り上げ大聖堂に送ってください。マス目に使用するのは市販の方眼紙でも構いませんが、あまり小さく描くと、せっかくのドット絵が線画になってしまうので注意。左のマス目を近くのコンビニなどのコピー機で拡大して使用すると便利だと思います。それとドットはできるだけ綺麗に正方形で描いてください。それではあなたの巡礼（投稿）をお待ちしております。





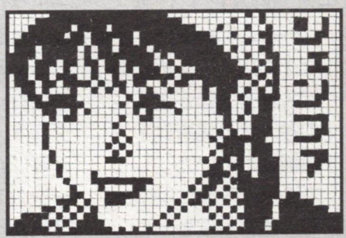
1ドット級点使 ドリィのお気に入り！

最近ドリィあてのお手紙が点界に届くようになったにょ。大点使ちゃまに怒られてばかりにょドリィだけど、お手紙を読むちょ、がんばらにゃきゃって思いまちゅ。みなちゃま本当にありがちょう。



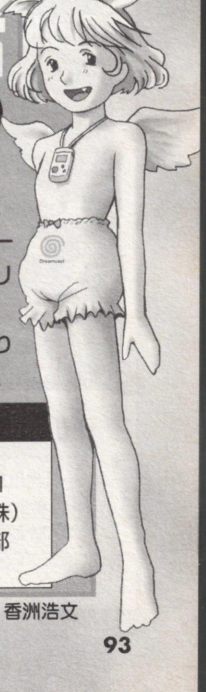
神奈川県・高砂純子

「ざざ～」って音が聞こえてくるにょ。ドリィは車に乗ったことがないにょでちゅが、走る気持ち良さが伝わってくるにょ。こうゆうにょを「かいかん」ってゆうにょ？



北海道・渕瀬 孝二

とても美ちい「シェンファ」でちゅ。思わずドリィもため息をついてちまいまちた。大点使ちゃまの何方かが、美ちさに焼き餅を食べた？ とかゆっておられまちた。



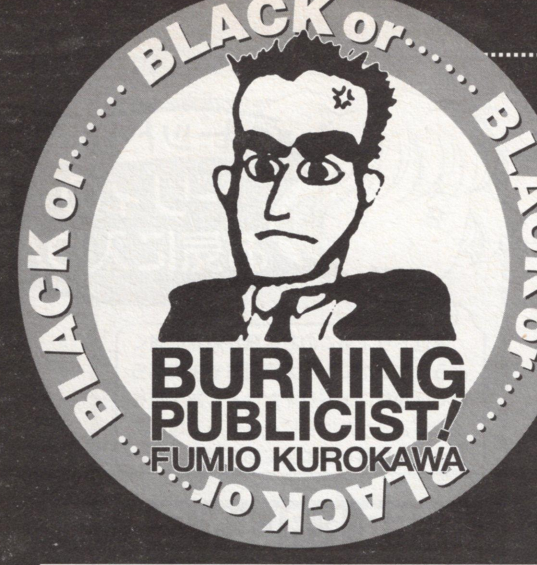
大聖堂への道のりは

このコーナーへの投稿は、ハガキか封書でお願いします。ドットに関する質問。コーナーへの意見、感想。はたまたドリィや香洲氏への励ましのお手紙、イラストもお待ちしておりま～す。あて先は下記の通り。

あて先

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンクパブリッシング（株）
ドリームキャストマガジン編集部
「点使の大聖堂」係

イラスト　香洲浩文



黒川文雄のBLACK or…

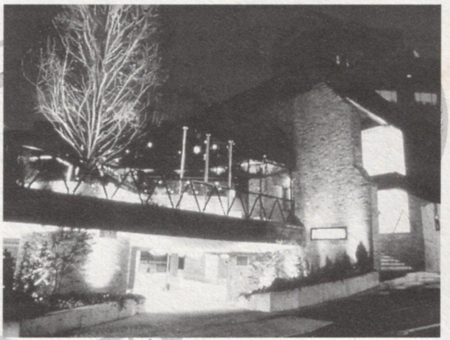
今週のお題 スイートベイジル138

かつてセガに在籍し、セガの内外を知り尽くしている黒川氏。さて、短かった春休みも終わって、進学、進級、就職と新しい出発を始めた人も多いはず。今回はそんな時節柄、趣向を変えてゲームとは少し離れた話をさせてもらおうと思う。誰もが1つは持っているような思い出の話。さて、次回はまた、ゲーム業界ネタにいくからね。前後編でお届けするぞ。

喧騒と欲望の街、六本木。そんな姿は今も昔もあまり変わっていない。変わったとしたら、バブル絶頂期と比較すると人通りが少なくなったくらいだろうか…。そんな六本木、芋洗坂の途中に「東風（トンフー）」という洒落たチャイニーズレストランがあった。ちょうど日本中が「YMO」に代表されるテクノブームのさなか…オリエンタルなその店名のためか繁盛していた。しかし、ほどなくして閉店。その後、その場所は手付かずのまま放置されていた。しかしそこは「スイートベイジル138」として、新しく生まれ変わった。

「スイートベイジル」はニューヨークのジャズライブハウス。本場ニューヨークの店は狭いのだが、六本木に新しく生まれた「スイートベイジル138」はとても大きいライブハウスだ。まぁライブハウスと呼ぶにはちょっともったいないくらいで、「オトナの社交クラブ」といった風情だ。

1月8日のライブは「クリストファー・クロス」。クリストファー・クロスといってピンとくる人は、おそらく30代半ばから後半のヒトだろう。僕が大学生だったころにヒットしたAOR…いわゆるアダルト・オリエンテッド・ロックと呼ばれるジャンルを代表するアーチストだ。「南から来た男」というアルバムで日本デビューした彼は、写真を公表しなかったこともあり、得体の知れないアーチストとしても話題を呼んだ。しかし、そのアルバムの完成度は高く、透き通るようなクリスタル（？）ボイスは、人間のものとは思えないようなものであった。当時、音楽が好きでたまらなかった自分としては、かなりの度合いで気に入っていたアルバムだった。そのほかには、ボビー・コールドウェルやポール・デイビス、マーティ・バリンなどもお気に入りのアーチストだった。





昔も太っていたが、さらに太ってしまったクリストファー・クロス。しかしその歌声は、昔よりも円熟味を増していた。新曲の披露もあったが、やはり観客が沸いたのは自分たちの青春時代に聴いた曲であった。「セイ・ユール・ビー・マイン」「風立ちぬ（ライド・ライク・ウインド）」「セイリング」などがそれだ……。とるものもとらずに、思わず聴き入ってしまった。そこには自分の青春時代があった。

そういえば、自分はバンドマン（ミュージシャン）になりたかったんだぁ～と回想した。自分の作曲した歌を歌ってゆくことを仕事にできたら……と思っていた。そんな自分の夢を叶えるべくがんばってみたが（…今振り返るとがんばってなかったような気もする…）、結果は明らかであった。才能溢れるヤツ、もっとスゴイ連中は山ほどいる…と気がついたので、その才能をよりよい方向にと…それを監督する音楽ディレクターになりたいと思った。今で言いかえるとプロデューサー志向というものか……。

その後、たしかにレコード会社にも入ったが、そこは自分が想像していたものとは大きく異なる世界だった。だんだんと自分が錆付いていくような気分だった。あのときの感動や感性が失われてゆく…そう思った。

誰にでもある青春の思い出なのだが、その青春を彩った美しい歌の数々の輝きは、消えうせることはなかった。感動を新たに席を立ったが、何かを失ったような気持ち……うまく言えないがそんな思いが去来した。

【黒川文雄プロフィールと近況】

――【黒川文雄・プロフィール】――

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM２研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。一昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」にて宣伝業務を担当。

――【黒川文雄・近況？】――

大阪へゲーム体験イベントに行ってきた。梅田地下街のディーズスクウェアという場所だ。なかなか良い地下街であった。頻繁に人が通り盛況だった。だが午後から体調を崩しホテルでダウン。そのまま夕飯も食べずに寝た。苦しかった。

さて、このコラムでは、取り扱ってほしいテーマ、市場分析など、随時なんでも募集している。ご意見、反論、いつでも対応（予定）。宛先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク　パブリッシング㈱『ドリームキャストマガジン』編集部「黒川文雄にご意見！」係まで。



かもん2えぶりばでぇ vol.10

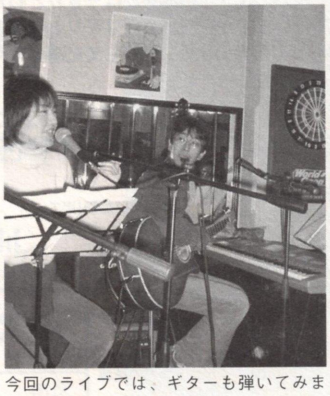
川澄歌織&二人羽織でライブをやっちゃいました！

今回は、久しぶりに出演したライブの話。息抜きのつもりが新曲を4曲も披露。またの機会をお楽しみに！ それとうれしいお知らせを1つ。グランディアの譜面集が出ました。こちらもよろしく。

時は3月6日、新宿のWaterLooという小さなライブハウスでホント久しぶりにライブをやりました。今回はボーカルに「ラングリッサーV」のエンディングを唄ってくれた川澄歌織、ギターにいつも彼女の曲を書いていた木梨友充、キーボードが僕という編成。バンド名は「川澄歌織&二人羽織」！ オリジナル曲を中心に約1時間のライブでした。

実はこのメンバーでインターネットでのライブを企画していたのですが、なかなか進行しないので「えぇい、ライブをやってしまえ!!」と……。僕自身ライブをするのは実に7年ぶりくらい。理由はただ単に楽器を運ぶのがめんどくさいということだからどうしようもないですね。愛機Trinityとこの時のために買った青いギターをひっさげて、がんばってきました。

今回はポップス指向で行こう！と新曲も多数披露。川澄さんのインターネットラジオでの番組で何度か流した曲や、その他「ラングリッサーV」エンディング曲「ほしのように…」や、レッスルエンジェルス（CDのみですが）エンディング曲「Let's Pro-Wrestring!」なんかも飛び出し、まぁ演奏は稚拙でしたがライブは成功だったのではないでしょうか。身内から「岩垂の息抜きライブ」などとも呼ばれましたが……（新曲を4曲も書いたら息抜きじゃないよね、ははは）。あまり告知はしなかったのですが（今回は“お試し”の要素が強かったので）20人入れば、いっぱいのところに60人ほど集まりました。当日来てくれたみんな、どうもありがとう。会場が酸欠状態になり、うつろな目で聞いてくれて（かわいそうだった）、ごくろうさまでした。今度やるときはもう少し大きな会場（30人くらいかしら）でやるつもりです。来れなかった人はその時に会いましょう！


今回のライブでは、ギターも弾いてみました、へへ。


右側が川澄歌織さん、左側が木梨友充さんです。


木梨さん宅で。とりあえず練習も終わりほっとしている様子。

Profile

長野県松本市出身。大学在学中、独学で作曲の基礎を修得。その後、本格的にゲームミュージックの作曲を始め、グランディア、ルナ、ラングリッサーシリーズの作曲を手がける気鋭の若手作曲家。ゲーム音楽のみならず、ミュージカルや舞台音楽、東京ディズニーランドなどの楽曲も手がけている。

今週の秘蔵のスナップ


僕の作品のほとんどのミキシングをしてくれているエンジニアの小林敦君です。一言インタビューです。「もしもし……」それだけかい!?

連載コーナー！

「我流ゲーム音楽作曲講座RPG編(9)」アニメシーン2

前回に引き続いてのアニメーションの音楽についてです。

僕が初めて映像に音を合わせたのは、今から10年以上も前、ゲームの問屋さん向けのプロモーションビデオの制作でした。この頃はある程度作っていった楽曲をもとに、音源やら機材をしこたま持ち込んで、その場での編集が多かったですね。最近ではDATの普及とともにスタジオでBGMの完パケを作り（機材が多くなったため持ち運べないのが原因です）ミキシングスタジオに突入！というケースが増えています。もちろんこの時にはほとんど完成された映像が手元にあり、何らかの同期信号をもとに音合わせが、できるという環境を作っています。この映像は、ビデオの場合もあり（音声のトラックに同期信号を入れてもらっています。専用機器は音楽屋の僕らには高すぎます）、QuickTimeなどのコンピュータで読めるムービーファイルでお願いすることもあります。ムービーファイルのほうが、シーケンサーとの同期が容易に、なおかつ正確にすることができ、ビデオを巻き戻したりする時間もいらないので大変便利です。

アニメーションの音の主役はやはり声優さん達ですが、SE・音楽も声優さん達の意気込みに負けない、映像の迫力にも負けない良いものを作り上げると、全体のバランスも良くなり、しいてはこの作品の質を2倍にも3倍にもアップさせる要素を持っています。全力を注いで良い作品をみんなで作りましょう。

今週の1冊！ 「楽しいバイエル併用　グランディア～オリジナルサウンドトラックス」

とうとう3月30日に「楽しいバイエル併用　グランディア～オリジナルサウンドトラックス」のピアノ譜面集がドレミ出版より発売されました。CDにして4枚分の楽曲が採譜されています。僕もこの譜面集の監修を行いましたが、とにかくこれだけの楽曲をコピーされた採譜者に驚きましたね。全譜面をチェックするだけでも一苦労でしたから、ホント頭の下がる思いです。

以前、知り合いのピアノ発表会に出かけたときに、モーツァルトやベートーヴェンと同じように子ども達がドラクエの曲や、宮崎アニメの曲を弾いていて、時代の変化を痛感したとともに、「自分の曲を演奏会で弾いてくれる人がいたらどんなにステキだろう……」と夢を膨らませていたのが、とうとう実現してしまいました。いやぁ、嬉しいですね。

手に入れた人たちからも感激のメールが「わぁ、全部入っている!!」と届いています。ピアノの発表会はもちろん、エレクトーンや、この譜面をもとにアレンジをする人、DTMをやっている人たちにも参考となるかと思いますので、今すぐ楽器屋さんへGO!!



（株）ドレミ音楽出版社から発行。書籍コードは、ISBN4-8108-6644-0

Information

「読者おはがき質問コーナー」を設けたいと思います。何か聞きたいことや言いたいこと、日常あったことなど何でもかまいませんのでおはがきくださいな。
宛先は〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ドリームキャストマガジン　かもん^{2}えぶりばでぇ係までです。待ってまーす！

郵便はがき

お手数ですが
50円切手を必
ずはってくだ
さい

103-8501

（受取人）

ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリームキャストマガジン
4月23・30日合併号
編集部行

ドリームキャストマガジン4月23・30日合併号

（フリガナ）		電話番号
お名前		（　　）
ご住所 □□□-□□□□	都道府県　市区郡	

編集部へひとこと

ドリームキャストで移植または続編を希望するゲーム名を１つだけ書いてください。
（シリーズの場合、何作目かも書いてください）　※ドリームキャストソフトの続編はのぞきます。

ゲーム名　　　　の 移植 続編　機種
（どちらか１つに○をつけてください）

希望するソフト名（プレゼント名）を書いてください。（176ページ参照のこと）

番　賞品名：

ドリームキャストマガジン4月23・30日合併号アンケートハガキ

1 性別

2 年齢（実数）

3 学校・職業

4 よく読むコンピュータゲーム誌をあげてください（8つまで）

5 本誌の表紙について

6 このアンケートハガキを出す頻度（ひんど）は

7 今後本誌にどのような記事を希望しますか？

（ご意見　　）

8 今号の記事でおもしろかったものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください

●おもしろかった記事
1番　2番　3番

●おもしろくなかった記事
1番　2番　3番

9 持っているハード（周辺装置）

10 購入予定のハード（周辺装置）

11 これから買いたいドリームキャストソフト（10本まで）

12 これから買いたいセガサターンソフト（5本まで）

ドリームキャストマガジン4月23・30日合併号

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、ドリームキャストに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ部のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	（例1）回答が2の場合	（例2）回答が09の場合	（例3）回答が23の場合	（例4）回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 よく読む雑誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　ファミ通DC
03　GAMEWALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　ザ・プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　ドリームキャストファン
12　ドリームキャストプレス
13　電撃G'sマガジン
14　電撃ドリームキャスト
15　ニュータイプ
16　gM
17　ドリームキャストマガジンのみ

5 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

6 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

7 今後本誌にどのような記事を希望しますか？
01　ドリームキャストソフトの最新情報
02　ドリームキャストソフトの徹底攻略
03　開発者などへのインタビュー
04　イベントなどの情報
05　その他

8 今号の記事でおもしろかった(よかった)ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

9 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

10 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

11 表3から、今後あなたが買いたいドリームキャストソフトを10本まで選んで答えてください。

12 表4から、今後あなたが買いたいと思っているセガサターンを5本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

001　ウィークリー　ニュース　LAND MARK
002　ドリームキャストデータステーション
003　ドリームキャスト読者レース
004　ドリームキャストソフトレビュー
005　（春の特集！）ドリームキャストのネットワーク環境を最適化せよ！
006　（ドリームキャスト特報）メルクリウスプリティ　END OF THE CENTURY
007　（〃）ESPION-AGE-NTS（エスピオネージェンツ）
008　（〃）シェンムー（莎木）
009　（〃）REVIVE... ～蘇生～
010　（〃）プロ野球チームをつくろう！
011　（〃）クライマックス　ランダース
012　（〃）生体兵器　エクスペンダブル
013　（〃）ソウルキャリバー
014　（ドリームキャスト新着情報）Brave Knight（仮称）
015　（〃）ELEMENTAL GIMMICK GEAR
016　（〃）WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫
017　読者投稿コーナー／グルグルパワーズ!!
018　習慣 Bad Ending！
019　サムシング吉松劇場
020　（新作アニメ情報）アニメチェキ
021　（連載）点使の大聖堂
022　（BIWeeklyColumn）BLACKor…
023　NEW岩垂徳行わーるど かもん2えぶりばでぇ
024　（ドリームキャスト新着情報）CARRIER
025　（〃）レッドラインレーサー
026　（〃）七つの秘館　戦慄の微笑
027　（〃）サンライズ英雄譚（仮）
028　（ドリームキャストCOMPLETE GUIDE）ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
029　（〃）ブルー スティンガー
030　（〃）スーパースピードレーシング
031　（〃）北へ。White Illumination
032　（〃）ゲットバス
033　（連続企画）D2-shock WARP杯　スノーモビルタイムアタック大会
034　ごきげん チャオ！チャオ！
035　サンライズ英雄譚（仮）クロニクル
036　ぷよぷよ～んぱらだいす
037　エボリューションマンガ
038　じのたい（Jino-chan-times）
039　ぐるぐるいまじにあ新聞
040　セガサターン読者レース
041　（特報）With You～みつめていたい～
042　（COMPLETE GUIDE 徹底攻略）ダービースタリオン
043　（〃）ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～
044　（〃）Kissより…
045　涼子のおしゃべりルーム発売記念特別企画ひとつ屋根の下
046　レッドカンパニー西の市通り！改
047　ハロー！　カプコンダッシュ
048　AM3研Rush2!!
049　AM1研Dynamite
050　はこざきままのDreamCastrology

表2　ハードリスト

1　ドリームキャスト
2　ビジュアルメモリ
3　ドリームキャスト用レーシングコントローラ
4　ドリームキャスト用アーケードスティック
5　ドリームキャスト用キーボード
6　ドリームキャスト用ガン
7　ぷるぷるぱっく
8　セガサターン（互換機含む）
9　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
10　スーパー32X
11　プレイステーション
12　3DO（REAL、TRY）
13　PC-FX
14　スーパーファミコン
15　PCエンジンシリーズ
16　ワンダースワン
17　NEO・GEOネオジオポケット
18　NEO・GEOポケットカラー
19　ゲームボーイ（カラー以外）
20　ゲームボーイカラー
21　NINTENDO64
22　パソコン
23　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
24　フォトCDオペレーター
25　電子ブックオペレーター
26　セガマルチコントローラー
27　レーシングコントローラー
28　バーチャガン
29　アナログミッションスティック
30　コードレスパッド
31　新型バーチャスティック
32　バーチャスティックプロ
33　ツインスティック
34　セガサターンモデムセット
35　セガサターンワープロセット
36　通信対戦ケーブル

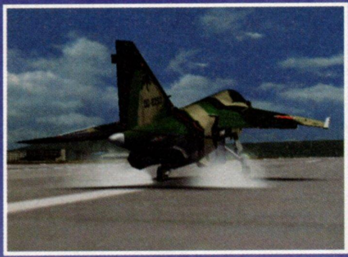
表3　ドリームキャストソフトリスト

001　アイドル雀士を作っちゃおう♡（仮称）
002　アキハバラ電脳組パタPies！
003　あつまれ！　ぐるぐる温泉
004　ALU・GU・LATE（アルグレート）（仮称）
005　UNDER COVER －AD2025 Kei－
006　SD飛龍の拳列伝EX
007　ESPION-AGE-NTS（エスピオネージェンツ）
008　F－1ゲーム（仮称）
009　ELEMENTAL GIMMICK GEAR
010　エンターテイメントGOLF
011　大相撲
012　GEIST FORCE（ガイスト フォース）
013　学級王ヤマザキ（仮称）
014　機天烈少年'S
015　機動戦艦ナデシコ（仮称）
016　機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…
017　CARRIER
018　COOL BOARDERS DC（仮称）
019　クライマックス　ランダーズ
020　グランディア2
021　ゴーレムダッシュ（仮称）
022　ゴルフ（仮称）
023　ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999
024　サンライズ英雄譚
025　シーマン～禁断のペット～
026　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
027　シェンムー（一章 横須賀／第二弾（仮称））
028　紫炎龍2（仮称）
029　ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～
030　首都高バトル
031　ジョジョの奇妙な冒険
032　新日本プロレスリング闘魂烈伝4（仮称）
033　SUPER PRODUCERS－目指せショウビズ界－
034　ストリートファイターZERO3
035　Speed Busters
036　生体兵器　エクスペンダブル
037　世界不思議発見！トロイア
038　センチメンタルグラフティ2
039　蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン
040　ソウルキャリバー
041　ダイナマイト刑事2
042　ダイナマイトロボ2000（仮称）
043　鄭問之三國誌
044　超発明BOYカニパン～暴走ロボトの謎!?～
045　Dの食卓2
046　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
047　電波少年的懸賞生活～なすびの部屋～
048　ドリームキャスト シーケンサー
049　Dream Flyer
050　トリップトラップ（仮称）
051　七つの秘館　戦慄の微笑
052　虹色天使
053　日本プロ麻雀連盟公認　徹萬　免許皆伝
054　日本プロ麻雀連盟認定　平成麻雀荘
055　ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～
056　BIOHAZARD CODE：Veronica
057　バギーヒート
058　バトル棋太平
059　花札（仮称）
060　パノラマコットン2
061　はるかぜ戦隊Vフォース　一翼の向こうに一（仮称）
062　飛龍の拳列伝（仮称）
063　VJ Monster
064　エアフォース　デルタ（仮称）
065　Brave Knight（仮称）
066　FRAME GRIDE
067　プロ指南麻雀「兵」DX
068　プロ野球チームであそぼう！
069　プロ野球チームをつくろう！
070　ベルセルク
071　魔剣X
072　マリオネット・ハンドラー
073　メルクリウスプリティ　END OF THE CENTURY
074　モンスターブリード
075　Littledream
076　REVIVE...～蘇生～
077　リング（仮称）
078　ルーンキャスター
079　Rayman2（仮称）
080　レッドラインレーサー
081　Warrz（ワーズ）
082　ワールド・ネバーランド プラス～オルルド王国物語～
083　WWWサッカー

表4　セガサターンソフトリスト

001　アドヴァンスト V.G.2
002　With You～みつめていたい～
003　Jリーグエキサイトステージ V1
004　スタートリング・オデッセイシリーズ
005　ストリートファイターZERO3
006　制服～ハイスクールカウントダウン～
007　ソニック 3D フリッキーアイランド
008　プロ指南麻雀「兵」
009　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
010　リアルサウンド2　～霧のオルゴール～
011　レクイエム
012　ワーズ・ワース

この一冊で、もっと君は華麗に翔べる!!




攻略準備完了

Aero Dancing featuring Blue Impulse™ 公式ガイド

A5判／1,100円＋税／96ページ オールカラー

好評発売中!!

これぞ、『エアロ』虎ノ巻!!

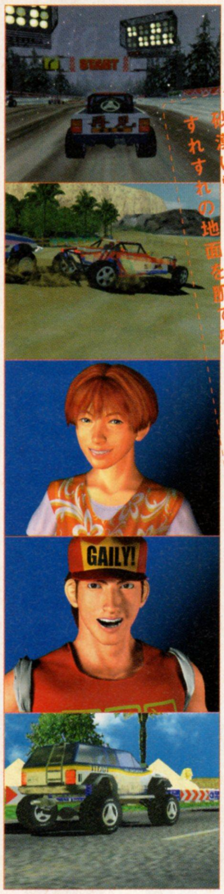
◆「システム解説」→基本事項からの丁寧な解説で初心者も安心!!
◆「ブルーインパルス・ミッション」→開発チーム全面協力のもと徹底攻略!!
◆「スカイミッション・アタック」→全ミッションの表ルート＆裏ルート掲載!!
◆「隠し要素」→隠し機体＆ステージの出現条件もバッチリ紹介!!
◆「開発裏話」→監修者 藤原信博氏(元テストパイロット)が熱く語る!!

SOFT BANK Publishing
ソフトバンク株式会社 出版事業部は1999年4月1日より
ソフトバンク パブリッシング株式会社に変わりました。

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ●http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合せ下さい。Tel 03-5642-8100（表示価格は税別）

BUGGY HEAT
バギーヒート™

ワイルドに　ダイナミックにオフロードを駆け抜けろ！



究極のバギーレーシング・シミュレーター
ハートを直撃するエキゾースト、軋むサス、跳ねるマシン。
チェッカーフラッグ目指して、ただいまカジワラは爆裂激走中。
砂漠に雪山、なんのその。全速力で突っ走れ。
すれすれの地面を肌で感じて、気分はもう、オフロードレーサー！



[オフロード レーシング]

バギーヒート

価格 5,800円（税別） ©1999 CRI

オフロードならではの大迫力！

バギーのワイルドな挙動を完全再現、臨場感あふれる画面と操作性。
舞い上がる砂埃、跳ねる水しぶき、起伏の激しい路面がリアルに迫る。
スリルと快感に酔いしれ、世界各地の大会を完全制覇！

初のリアルタイム・ドライビング・モーション。

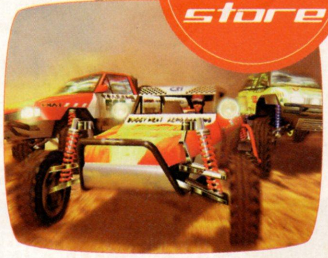
車載カメラがドライバーの動きを映像化。
ステアリングさばき、シフトチェンジ、ブレーキング、アクセルワークまで、プレイヤーの行動が一目瞭然！

ドライバー育成機能を搭載！

プレイヤーのテクを学習、走るたびにドライバーが成長。
個性派ぞろいのAIキャラと愛車は8組。AIドライバーで友達と白熱のオートパイロット対戦！

●お詫び：バギーヒートはチューンアップのため、お時間を頂くことになりました。誠に申し訳ございません。発売まで、もう少しお待ちください。

Summer in store



◎1人～2人用◎ビジュアルメモリー／モデム対応／レーシングコントローラ対応／ぷるぷるぱっく対応／VGA対応　◎声の配役：梶原 真弓（シェイプUPガールズ）・とべ こーじ・菅原 祥子 他

カジワラもお気に入り！

「エアロダンシング」「バギーヒート」発売記念キャンペーン

オリジナルグッズ　プレゼント！

抽選で200名様に当たる！

エアロダンシング	タイトルロゴ入MA－1ジャケット	10名様
	タイトルロゴ入キャップ	30名様
	オリジナルQUOカード	60名様
バギーヒート	Trickyロゴ入Tシャツ	20名様
	Trickyロゴ入キャップ	30名様
	オリジナルQUOカード	50名様

★「エアロダンシング」MA－1ジャケットとキャップはタイトル・ロゴ入り。
★「バギーヒート」Tシャツとキャップは、主人公ディビッドの愛車TrickyDiamondのロゴ入り。
★QUOカードはエアロダンシング・バギーヒートのオリジナルデザイン。

Aero Dancing　Tricky Diamond

◎応募方法：ゲームパッケージに入っているアンケート・ハガキに答えてご応募ください。
◎応募締切：エアロダンシング：1999年5月15日（土）着分まで
バギーヒート：（未定）
◎当選発表：厳正なる抽選の上、賞品の発送をもってかえさせて戴きます。
※キャップはフリーサイズです。MA－1ジャケット・Tシャツは、勝手ながら男性＝Lサイズ、女性＝Mサイズとさせて戴きます。
※発送は、「エアロダンシング」6月上旬、「バギーヒート」（未定）の予定です。

いよいよゲームの本質が見えてきた







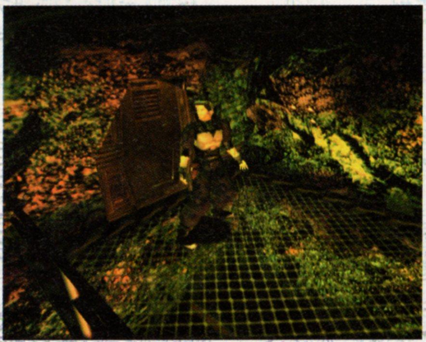
先の「東京ゲームショウ'99春」に出展され、ようやく一般にも公開された「CARRIER」。ジャレコ参入第一弾にして、DC初のホラーアクションアドベンチャーだけに、多くの観客が興味深そうに見入っていた。そこで、今回はゲームショウで使用された体験版をもとに、確立されたシステムやイベントなどを最新の映像で徹底紹介。孤立無援と化した巨大空母で繰り広げられる、戦慄のサバイバルバトルを、存分に堪能してもらいたい。これは開発途中のものなので、夏の発売までにまだまだグラフィック面はクオリティアップされるが、その不気味な雰囲気とゲーム性の高さは本格的。演出面にもかなり力が入っていて、独特の空間描写とサウンドが謎と恐怖に満ちた世界を構築している。とにかく、完成がいまから待ち遠しい作品である。

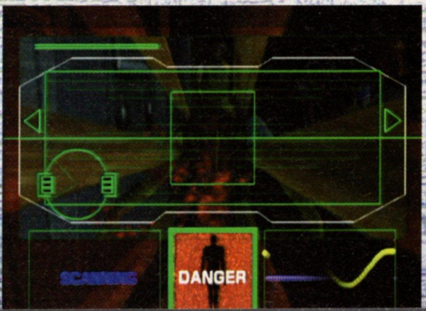
キャリアー
CARRIER

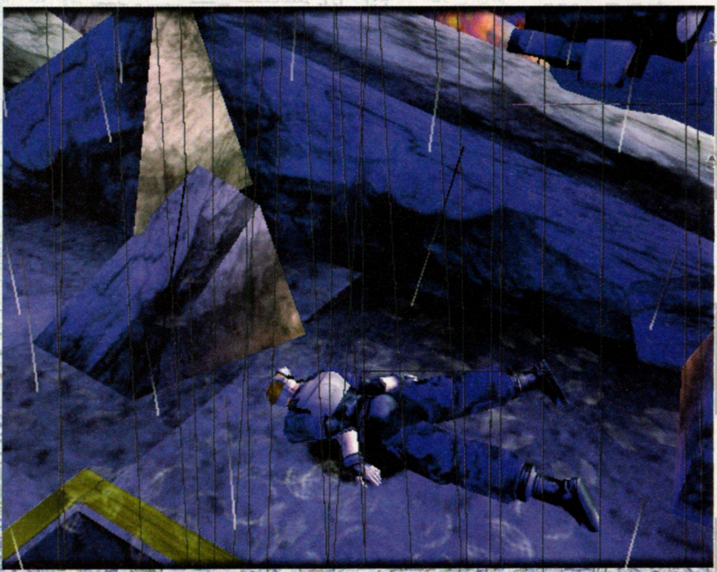
完成度 44%

- ●ジャレコ
- ●今夏発売予定
- ●価格未定
- ●アクションアドベンチャー
- ●1人プレイのみ

メーカーから一言 ゲームショウバージョン「キャリアー」は、プレイして頂けましたでしょうか？答えて頂いたアンケートを参考にしてご期待に添えるよう、がんばります。とにかく、恐怖を追求していきますので、皆様のご声援よろしくお願いします！（広報/高柳）







異世界と化した巨大空母



ヘイムダルの対空防御システムの前に、調査隊は無力だった。発射されたミサイルが被弾した調査隊ヘリは爆炎とともに甲板に激突。ジャックは、降りしきる雨の中に投げ出される。悪夢の始まりである。

それでは、システム解説を交えながら、ゲーム展開をダイジェストで紹介していこう。プレイヤーは、国際平和維持軍「NOA」の事故調査隊メンバーとなって、通信が途絶した最新鋭空母ヘイムダルへ調査におもむく。しかし、ヘイムダルは調査隊の接近を侵犯行為と見なして攻撃。護衛機もろとも撃墜してしまう。墜落したヘリはヘイムダルの甲板で炎上。調査隊は脱出に成功するが、別々の行動を取るハメになる。艦内は植物に取り込まれたような不気味な様相を呈しており、また、そこには変わり果てた乗組員たちが徘徊していた。



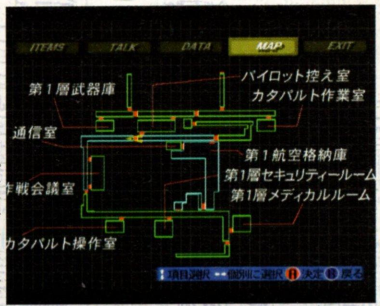




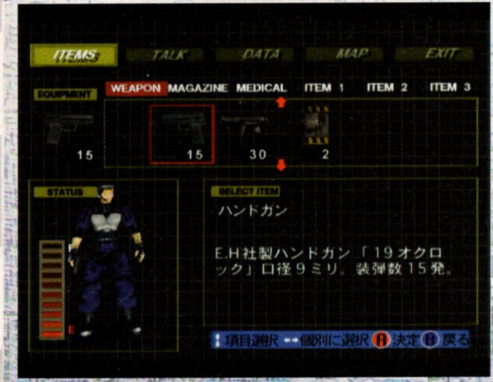
艦内は混沌としていた。艦内に進入したジャックを待っていたのは、怪物に変貌した乗組員と、それに怯える生存者たち。ジャックはこの異常な状況のなか、弟を救うため、そして乗組員を救うために、原因究明に奔走する。

任務開始

ヘイムダル全域に浸食する謎の植物、人を襲う乗組員、そして艦載機パイロットとして乗船している弟の行方……。これらを調査するために、事故調査隊の新隊員ジャックは行動を開始する。数少ない武器と、己の迅速な判断力だけを頼りに、何層にも分かれた艦内を進んでいくジャック。連絡通路はどこも暗闇と化し、そこを数時間前までは人間だった者たちがうめき声を上げながら徘徊している。それはまさに地獄絵。諸刃の剣であるヘイムダルの対空防御システムによって退路が断たれたジャックたちにとって、いま成すべきことは原因を究明し、ヘイムダルの防空体勢を解除すること。脱出するには、それしか方法はないのだ。



ゲーム中は、このマップ画面が大いに役立つ。進行に従って青色に変化するので、行っていない場所が確認しやすい。



キャラクターの状態確認や回復、武器の装備、弾丸の補充などはこのステータス画面で行うことになる。

マルチキャストシステムとは？

調査隊は5名で構成されている。つまり、ジャック以外はノンプレイヤーキャラクター（NPC）として登場し、協力または命令してくる。しかし、敵は人間に擬態する怪物であるため、いつも仲間が正常だとは限らない。このように、味方も信じられない緊迫感と、そんな状況下でも仲間に協力を求めなければならない危機感によって恐怖を促進させるのが、マルチキャストシステムである。なお、プレイヤーはジャックのほか、ジェシファーという女性隊員を主人公として選ぶことも可能。ただし、それには条件が必要らしい。



仲間はそれぞれ得意分野の専門知識を持っているので、彼らの協力なしにヘイムダルから脱出することは不可能。だが、仲間の姿をした怪物にいつ遭遇するか、まったくわからない状態で調査は進んでいくので、緊張が緩むことはない。敵味方の識別にはスコープが必要となるが、これについては後で説明する。

WEAPON

携帯する武器は、全部で4種類。銃は扱いやすいが、防御力の高い怪物に対しては殺傷能力に乏しく、完璧な対抗手段とはいえない。そのため、怪物を確実に倒すには爆弾の使用が不可欠となる。また、爆弾は見えない通路を発見するときにも効果を発揮するので、これをいかに有効に使用するかが重要となる。

HANDGUN



E.H社製ハンドガン「19オクロック」口径9ミリ。相手をロックオンした状態で撃つことで、怪物に弾を命中させることが可能。これで怪物を倒すには、至近距離から8発近い弾丸を命中させる必要がある。装弾数は15発。

MACHINEGUN



リベンジ・ヒル社製マシンガン「ウエストコブラ」。連続射撃が可能な以外は、性能的にハンドガンとあまり変化はなく、ロックオン状態で数発弾を命中させないと怪物は倒せない。装弾数は、1つのマガジンにつき30発。

T-7 BOMB



T-7爆弾。粘性火薬樹脂TNTを素材とした設置型爆弾で、設置から爆発までに要する数秒間に、待避行動を取ることになる。1度に複数の怪物を倒したり、一面の植物を粉砕して扉を使用可能にするなど、用途は多彩である。

生存者発見。しかし……

第1層を探索していたジャックは、メディカルルームを発見。さっそく中に入ってみるが、中は死体の山となっていた。惨い有様に絶句するジャック。すると、そこに突然男の声が。「動くな！」。立てこもっていた生存者だ。男はジャックに銃を突きつけたまま、何やら暗視装置のようなスコープでチェックを始めた。しばらくして、問題がないことに気づいたのか、やっと男はジャックの言葉に耳を傾けた。残念ながら、ヘイムダルがこんな状態になったことは彼にもわからない様子。しかし、あきらめかけたそのとき、男が気になるキーワードを口にした。「アーク」。男は、これを倒せと言うと、突然悲鳴を上げて絶命してしまう。彼が言い残した「アーク」とはいったい何なのか。これに事態収拾の手がかりがあると確信したジャックは、男が持っていたスコープと、ベットにあったIDカードを手に取り、さらに調査を進めていくのだった。







ただならぬ状況に怯え、男はたった一丁の銃を握りしめてこの部屋に籠城していた。しかし、そんな彼もジャックとの接触以後、突然の死を迎える。死因は不明。死ぬ間際に男が言った「アークを倒せ」とはどういう意味なのか。最新鋭の空母が持つ機能をすべて麻痺させるエネルギーを持つ怪物。それが存在するとするならば、それがアークなのだろうか？ジャックの胸中を去来するのは、そんな疑問と戦いの予感だった。

SCOPE

怪物は人間に擬態する能力を持っている。そのため、人間と遭遇したときは怪物と味方を即座に識別する手段が必要となる。それが、このスコープである。第1層のメディカルルームで入手以降、全編を通して使用することになる。

スコープは、入手したあと自動的に装備した状態になるので、銃などのようにステータス画面を開く必要ない。任意のボタンを入力すると起動、あとはアナログ操作で視認する方向を調整する。相手が怪物だと、「DANGER」という警告とともに真の姿が映し出され、人間ならば「SAFETY」と表示される便利なアイテムだ。なお、擬態の存在についてはほかの隊員たちも認知しているため、時には味方から疑いの目で見られることもある。いまのところ、味方がスコープを携帯して行動するかどうかは不明だが、閉鎖された空間でスコープだけを頼りに索敵しなければならない状況は、かつてない恐怖感をプレイヤーへ与えるに違いない。



擬態の本当の姿が、スコープの画面に映し出される。擬態は、攻撃を受けると怪物に変身する。





ITEM

ドアロックの解除や、セキュリティシステムの解除などといった、新たな進路を切り開いたり、事故の原因を解明するうえで必要となるのが数々のアイテム。これは、艦内のいたるところで入手でき、中には所持していないとゲームが進まないものも多く存在する。

アイテムのほとんどは、艦内の各部屋に無造作に置いてあるが、スコープのように味方から入手するケースも少なくない。アイテムの用途もさまざまで、仲間から要求されて探すことになるイベントアイテムもあれば、メディカルキットのような回復を目的とした通常アイテムもある。また、中には毒薬のような危険物もあるので、過信すると痛い目にあう。それだけに、艦内では、どこに危険が潜んでいるかわからないといえるだろう。





アイテムのある場所は、赤いマークで示される。アイテムの発見はゲームの展開を促す。常に捜索意識がないと、なかなか調査は進まない。武器の弾丸に至っては、艦内でマガジンを入手することで補充が可能となるので、弾丸の節約とマガジン探しはかなり重要となるだろう。闇雲に敵を撃っていては、あとが苦しくなるだけ。その場しのぎに終始しかねない。

合流

メディカルルームをあとにしたジャックが次に向かったのは、セキュリティルーム。ここには、先行してニコラス大尉が来ていた。通路のいたるところが隔壁で遮断されているのは、ここでの設定が原因と判断したからである。大尉の話では、下の階層に向かうにはセキュリティシステムの解除用起動ディスクが2枚必要。そこで、ジャックはさっそく第一層で起動ディスクの捜索を開始する。



ニコラス大尉は、バーク隊長から下の層へ降りてくるようにとの命令が出ていると、ジャックに伝える。それなら、急いで起動ディスクを探さなければ。まだ行っていない場所にあるかもしれない。



第2層にうごめく巨大生物。孤独な死闘がいま、始まる──

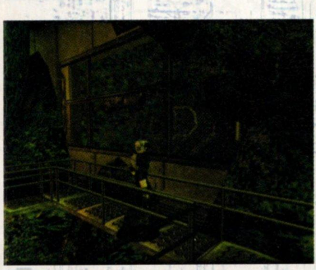
ディスクを大尉に渡すと、すぐさまセキュリティロックが解除された。第2層に続く扉が開放されたことを受け、足早に下の層へと進むジャック。第2層に降りると、バーク隊長から直接通信が入り、第4層まで来るようにとの命令。だが、それはなかなか叶わぬこととなる。第2層は、上の層以上に想像を絶する異世界で、あたりの壁面を不気味な植物が浸食。空母の中というよりも、むしろ密林と化したこの層に、その元凶ともいえる巨大な植物が根を張っていたからである。こいつを倒さなければ、先へは進めない。そう確信すると、ジャックは銃を力強く握りしめた。

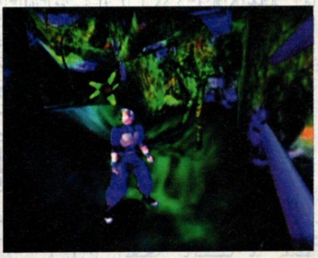


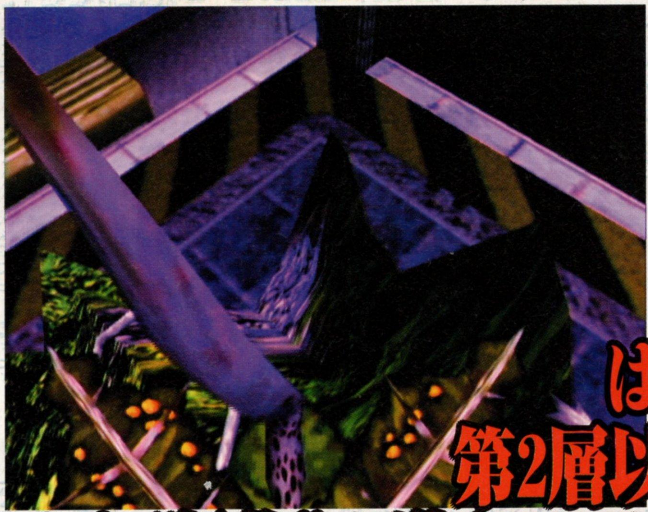
今まで得た情報をもとに、4ケタのパスワードを入力。ジャックは第2層へと進入する。



「こいつはいったい何だ……!?」









ついにジャックは、ヘイムダルを浸食する謎の巨大生物と遭遇した。第1層まで長い触手を伸ばし、牙をむき出しにして呼吸するその姿は、植物というよりもむしろ化け物。今まで見たこともないこの植物が、あのアークなのか?　いや違う。空母の大きさから考えて、こいつはその一部でしかない。母体は、まだこのヘイムダルのどこかに潜んでいる。これ以上に巨大な何かが、層の奥深くでうごめいているはずだ。この化け物を倒して、バーク隊長のもとへ急がなくては!

はたして、第2層以降にはどんな“怪物”が潜んでいるのか?死のMISSONは、まだ始まったばかりだ……





ハイスピードの興奮をキミの手に







レッドラインレーサー REDLINE RACER

完成度 100%

- ●イマジニア
- ●4月29日発売
- ●5,800円
- ●レース

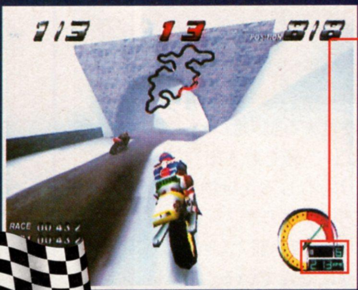
メーカーから一言

今回紹介した2Pモードですが、実は上下画面の間にある3色のカラーバーで2人の順位がわかるんです。その上を▼がゆっくりと移動していき、一番右に先に着いた方が勝ち！ ね、わかりやすいと思いません？ （広報 星見）

発売が間近となり、ついに編集部にマスターロムが到着！ そこから判明したゲームモードの詳細やコースを紹介。まだまだ見せたい部分はあるけれど、発売日までもう少し我慢してくれ。

残り2つのプレイモードとNewコースを一挙公開

いよいよ発売が20日後に迫ったハイスピードバイクレース「レッドラインレーサー」。ただ走るだけでなく、自然の中を飛んだり跳ねたり（!?）が楽しい本作のレースは超過激。ちょっとやそっとじゃこの走りを止めることはできないのだ！ 今回は、今まで詳しく紹介できていなかったシングルレースと対戦モードをバッチリフォロー。さらに、アップダウンの激しいハイスピードコース、「オーチャドレイン」を初公開する。そして最後にもう1つ、マシンパワーを極限まで引き上げる、「ターボチャージ」も解説しておこう。



Check it ▶ ターボチャージ

残量の許す限り、ターボをかけて加速できることを示すこのゲージ。しかし、加速の瞬間に前輪が持ち上がるので、車体の安定しない低速時に使うと思いっきりひっくり返るのだ。

低速でのターボは危険



超加速が得られる“ターボ”を効率よく使え！

シングルレース解説

練習走行にピッタリ

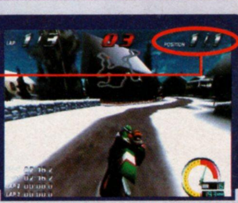
トーナメントモードにおいて選択可能なGPに含まれているコースは、このモードで自由な設定で走ることができる。GP用の走行練習に。



このモードは、各コースを憶えるのにかなり重宝する。ここで練習してからGP制覇を目指そう！

Check it ▶ エントリー数も設定可能

通常は8台で行われるレースだが、ここでは走行車のエントリー数を任意に設定できる。コースを知るには、1人でじっくりと研究しながら走りたいもの。この機能は非常にありがたい。









選択可能なコースやマシンはトーナメントモードの結果しだい

このモードは、メインであるトーナメントモードに準じているため、選択可能なコースやマシンは、GPの進行具合で変わってくる。

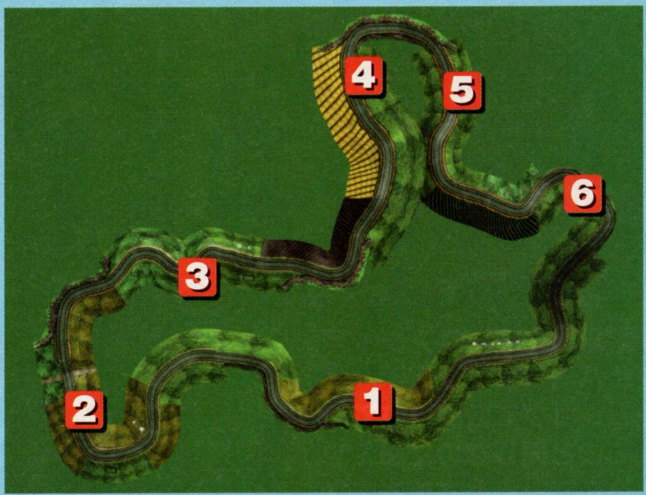
コース解説

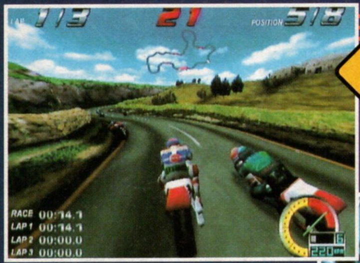
狭い道幅とアップダウンのプレッシャーが襲う

オーチャドレイン

「果実園の庭」を意味する名前のとおり、温暖で風光明媚な南フランス・プロヴァンス地方に作られたサーキット。以前紹介した、シー・フォール・ベイや、ル・グラン・ブランと同じく、自然の美しいリゾート地を走るハイスピードコースだ。コースの見どころは、上りと下りで構成された大きなスプーンカーブ。また、道幅の狭さと激しいアップダウンもこのコースの特徴といえるだろう。

COURSE MAP





1 Attention

スタート地点からいくつかのコーナーを抜けてくると、アウトサイドに絶壁のある緩やかな右コーナーに差しかかる。が、曲がりきった直後に左へのコーナーが連続で待っている。



2

コースの先には、アウトサイドに絶壁を伴った緩やかな右コーナーが見える。その直前には、マシンが大きく跳ねるポイントがある。



3

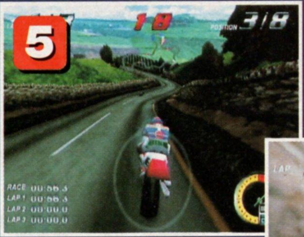
そんなにタイトではないが、連続したコーナーが多いこのコース。自然の緑が多く、開けているように見えるが、コースサイドには石垣が並んでいて窮屈ささえ感じさせる。

4

ここがこのコースの名所であるスプーンカーブ。大きく、そして緩やかに曲がる右コーナーは、ほとんどアクセル全開で走り抜けることができる。しかし、その先には……。



5





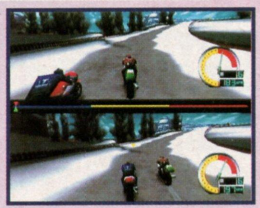
6 Attention

スプーンカーブを抜けると短い直線がある。そこでスピードを出し過ぎていると、一見何の変哲もないコーナーが突如として牙をむく。大きく曲がるコーナーのアウトサイドにそびえる絶壁への、激突の危険をはらんでいるのだ。

対戦モード解説

ライバルを越えろ！

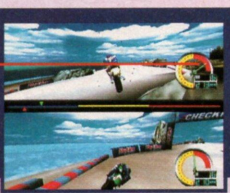
このモードは、画面を上下に2分割することで人間同士の対戦をサポート。ここではライバルと自分との一騎討ちの勝負になる。コースやマシンの選択可能条件はシングルレースと同様、トーナメントモードに準じている。



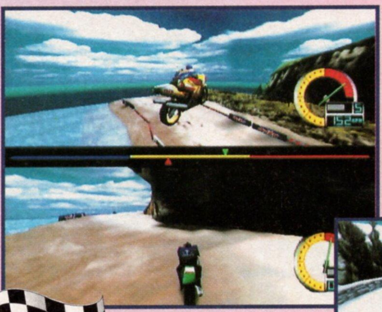
自分たち以外に邪魔するヤツは存在しない。腕の差がはっきりと出るのだ。

Check it ▶ ハンデキャップ設定

コース選択画面で設定できるハンデキャップ。これは、2位のマシンのスピードが極端にアップするという、腕の差を補う救済処置。実力が均衡しているなら使わないほうがいいかも。

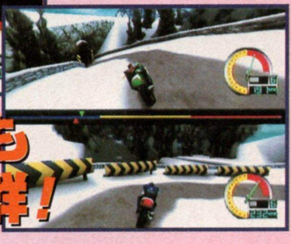


これで、ある程度の実力差なら補ってくれる。



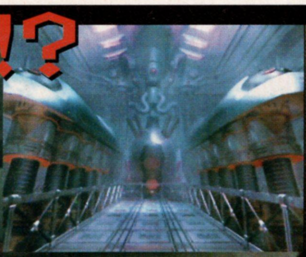
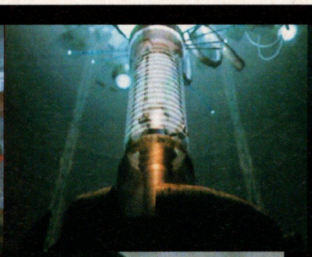
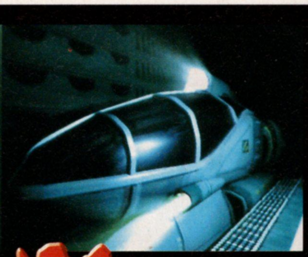
周回ゲージ

画面中央にあるのが周回ゲージ。コースマップの表示はないが、これなら、どれだけ差がついているのかが一目瞭然だ。



画面2分割でもスピード感抜群！

2人はどうなる!?


「戦慄の微笑」のプレイアブルバージョンを入手。ゲームショウで公開されていたものと同じなのだが、やり込んでみるとさまざまなものが見えてきた。圭モード、玲奈モード、そして2人同時プレイをリプレイしながら、本作の魅力に迫る。

ペアコンシステム初体験!!

七つの秘館 戦慄の微笑

完成度 50%

- ●コーエー
- ●今夏発売予定
- ●6,800円
- ●ホラーアドベンチャー
- ●ペアコンシステム採用

メーカーから一言　ペアコンのドキドキをお伝えするにはやっぱりプレイしていただくのが一番！でも人選にはご注意。好きな相手なら「しょうがないなあ～♥」で済むことも、気の合わない人だと大変なことになりますから。私もすでに体験済♥　（広報部／矢澤）

アナログ操作で移動は思いのまま

今回入手したバージョンは、10分間の時間制限付きのものだったが、3つのモードがほぼ完璧にプレイできるようになっていた。新しく判明したのは、1人プレイ時の視点に「主観視点」と「客観視点」の2タイプが用意されていたこと。自分の背中が常に表示されている客観視点の操作は、なかなか良好。主人公をアナログ方向キーによって操作することになるのだが、前に倒すと歩き、さらに倒すと走り出す。斜め方向にショートカットすることも簡単にできるのだ。また後ろに倒せば、そのまま向きを変えずに後退するぞ。



アイテムを探したりする時は、十字方向キーで視点を下げてみよう。意外なものが見つかるかも。

方向キーで足元や天井もしっかり確認！

キャラクターの移動やダッシュには、アナログ入力の方向キーを使用するのだが、視点を頭の上や足元に移動させるにはデジタル入力の十字方向キーを使用するのだ。視点は一度指定すれば、その位置で留まってくれる。前方よりやや下の方を見ながら進んでいくのが、いいようだ。



机の上が見えない場合は、視点を少し下げてみよう。

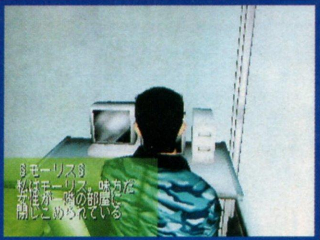


もっと下げてみると、足元がバッチリ。天井を仰ぐことも可能。

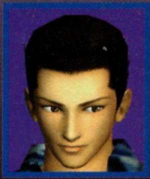
選んだ人物により異なる展開が楽しめる！

1人プレイでは、男性である飛鳥圭と、女性である白川玲奈のいずれかを選択することができる。2人は恋人同士で、ニューラッセル島で行方不明になった恩師である、アーネスト・マクファーソン博士を見つけ出すためにやって来たのだった。どちらのシナリオを選んでも、2人が合流するところでプレイ終了。続きが気になる。

飛鳥圭でプレイ



モーリスは、マクファーソン博士が最も信頼していた研究所員。閉じ込められている女性とは!?



生化学を専攻する大学院生。行方不明のマクファーソン博士の一番の教え子で、生化学に関する豊富な知識を持つ。恋人の玲奈とともにやって来て、事件に巻き込まれる。

研究所内を進んでいくと、モーリスという研究所員からのメッセージを発見する。玲奈が閉じ込められている部屋を、突破するための道具はどこだ。

遺伝子研究所



プレイヤーが最初に訪れることになるのが、この遺伝子研究所。ゲオルグ・シュナイダー教授が所長を務めている。海岸から近い場所にあるにもかかわらず、所内は消毒液や薬品の臭いがただよっている。不気味なクリーチャーが隔離されている部屋もあるので、注意深く探索を進めていこう。

白川玲奈でプレイ



マクファーソン博士が立ち寄った形跡を発見。やはりこの島のどこかに捕らわれているのか!?



圭と同じK大学に通う女子大生。マクファーソン博士は、同じ大学で理学部長を務める父の従兄弟にあたる。活発で気の強い性格だが、おっちょこちょいで涙もろい一面も。

豊富に用意されたアイテムを見つけ出すのも楽しみの1つ。救急箱があれば、ケガなどした時に役立つぞ。どうやら圭も、この研究所にいるようだが。

上下分割モードで2人同時プレイも快適

2人同時プレイ可能な「ペアコンシステム」には、今まで公開されていた「左右分割モード」に加え「上下分割モード」の視点も用意されていることが明らかになった。デジタル方向キーにより、視線をやや下方向に設定すれば、1人モードとほぼ同様の操作感覚が得られて快適にプレイできる。また他のプレイヤーの動きも追いやすいので、まさに一石二鳥なのだ。

2人同時プレイでは、圭と玲奈となったプレイヤーが、時には協力、時には分担しながら館を探索していくことになる。用意された謎やトラップをすべて解き明かすためには、ゲームの中でもそうだが、プレイヤー同士の会話が重要となる。思ったことは積極的に口にしながら、2人プレイを大いに楽しもう。

状況に応じて分散・合流



エントランスに入ったところ。すなわちスタート地点だ。左手のドアが研究所内部に続いているのだが、開くためにはどうすればいいのか？



玲奈がある部屋で、何かを見つけたらしい。ここはひとまず玲奈と合流だ。彼女のいる部屋の位置は、隣のプレイヤーに聞くのが一番かも。



合流すると、2人を同時に見ることができる客観視点に変更される。操作しにくいと感じたらXボタン押そう。再び分割された視点に戻る。

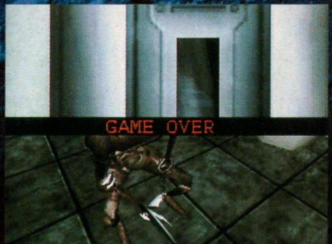


手に入れたIDカードを、早速試す時がやって来た。2人が揃わないと、この先に進むことはできない。ところがこのドアには仕掛けが!?

君は玲奈を救えるか!?

ドアがロックされるやいなや、玲奈に異形のクリーチャー「リッパー」が襲いかかる。玲奈はなんとか研究室に逃れたが、ドアを壊してリッパーが入り込んでしまったから大変だ!!

圭となったプレイヤーは、すばやく移動して玲奈を助けに行こう。手持ちの武器ではリッパーに歯が立たない。玲奈となったプレイヤーは、ひたすら逃げ回って圭の助けを待つしかない。



隔壁のロックを素早く解除せよ！ 急いで玲奈を救出しないと、ゲームオーバーだぞ。

謎多き世界『惑星サンライズ』その正体に迫る!?



サンライズ



シャア・アズナブル

『機動戦士ガンダム』に登場。“赤い彗星”の異名で呼ばれるジオン軍の士官で、エースパイロット。マスクに隠された素顔は、ザビ家に暗殺されたジオン・ズム・ダイクンの息子、キャスバル・レム・ダイクン。登場が決定したザクを始め、シャア専用MSはどこまで登場するのだろうか？

完成度 30%

●サンライズインタラクティブ
●'99年12月発売予定
●価格未定
●RPG

メーカーから一言

少し遅れているところもありますが、開発はおおむね順調に進み、登場キャラクター達の発表にこぎつけることができました。6月頃からは「3DCGのモデルを君の手に!!」という3Dキャンペーンも始まります。(監督・前田)

緻密でリアルな3DCGで再現された、サンライズのロボット達。“彼ら”が『惑星サンライズ』の舞台を借りて展開する世界とは、いったいどんなものなのか？

キシリア・ザビ

『機動戦士ガンダム』に登場。ジオン公国を支配するザビ家の長女で、突撃機動隊の司令官。末弟・ガルマの戦死によって左遷されたシャアを前線に復帰させた。政敵である兄・ギレンを父殺しの理由で倒すが、ア・バオア・クーを脱出直前、シャアに狙撃される。

ブライト・ノア

『機動戦士ガンダム』に登場。ホワイトベースに士官候補生として乗艦するが、戦渦の中で正規軍人のいなくなった軍艦・ホワイトベースの指揮をとる。その後、エゥーゴで艦長として活躍する。『機動戦士Ζガンダム』『機動戦士ガンダムZZ』にも登場。

ダンバイン

『聖戦士ダンバイン』の主役メカ。“オーラバトラー”と呼ばれる機体。





シャア専用ザク

『機動戦士ガンダム』に登場。シャア・アズナブルの専用の“赤いモビルスーツ”。

ブラッドサッカー

OVA『装甲騎兵ボトムズ ザ・ラストレッドショルダー』に登場した機体。



登場メカが決定するなかついにキャラクターも決定

さまざまなサンライズ作品が登場することと、立体物を基にした緻密なグラフィックがファンの間で話題となっている本作。これまでは『機動戦士ガンダム』や『装甲騎兵ボトムズ』といったアニメ作品の登場ロボット達が次々に発表されてきたが、ついにキャラクター達の登場も明らかになった。

これまでに発表されたのは全部で11人。中にはかなりマニアックなキャラも含まれている。今後の発表にも期待したい。



モスク・ハン

『機動戦士ガンダム』に登場した技術者。マグネットコーティング技術でRX-78-2ガンダムを強化させた。

クリン・カシム

『太陽の牙ダグラム』の主人公。地球連邦評議会議長の父を持ちながら、植民地惑星デロイアのゲリラに参加。



ダグラム

『太陽の牙ダグラム』の主役メカ。コンバットアーマーと呼ばれる機体。



中心世界『機甲世紀クラウディア』とサンライズ作品世界を継ぐニューワールド

白い巨大惑星『サンライズ』その世界と成り立ちとは？

英雄譚

1 その舞台とは!?

ゲームの舞台は、表面を重物質の高密度大気に覆われた雲海に覆われた惑星『サンライズ』。そこには重物質よりも軽い岩石でできた大陸が幾つも存在する。主人公の世界である“クラウディア”は、そんな大陸の1つ。そして、その他の大陸が各サンライズ作品の世界となる。それぞれは隔絶されているらしい。

2 その物語とは!?

隔絶された他大陸の調査が主人公の任務。雲海航行用に開発された調査船“クラウドシップ”で、様々な大陸を渡り歩くことになる。その旅の中で出会う人々やロボットと、ときには戦い、ときには助け合いながら、互いを理解していくことが必要だ。アニメの主役メカは敵になるのか味方になるのか……？



卯都木 命

うつきみこと。『勇者王ガオガイガー』に登場。日本政府が結成した防衛組織“G.G.G.”の参謀本部機動部隊所属のオペレーター。機動部隊に所属するガオマシーンなどのステイタス・チェックや通信をサポートしている。

スワン・ホワイト

命と同じく『勇者王ガオガイガー』に登場した、GGG研究開発部兼研究部所属のオペレーター。妙なイントネーションで日本語を話す。G.G.G.で未知のテクノロジーを研究開発する獅子王麗雄博士のアシスタント。



PROFILE ●ヒロイン● ルン・フォレスト

17歳。謎のロボットとともに現れた少女。記憶を失っており、断片的なことしか思い出せないでいる。喜怒哀楽が表に出やすいタイプのためか、時折、意味深な表情を見せる。





サイズが異なる機体の輸送は、格納できる機体数で制限されるらしい。



PROFILE ●主人公● カンジ・アカツキ

17歳。フライングトルーパーのパイロット。グランドトルーパーのパイロットであった父・キョウを尊敬しており、軍に入隊したのも父親の影響らしい。妹のリエには頭が上がらない。



大河 幸太郎

『勇者王ガオガイガー』に登場。G.G.G.の長官で、日本の総理大臣からすべてを任された男。ファイナルフュージョンを始め、G.G.G.の活動はすべて、この大河幸太郎の承認が必要となる。ちなみにG.G.G.は、“Gusty Galaxy Guard” の略称。

オリジナルメカとサンライズメカとの競演はどこまで続く!?

現在、オープンになっているのは、オリジナルメカは2機、採用されたサンライズ作品は全部で6作品。もちろん、サンライズメカはまだまだ登場する予定。これはあくまでも希望だが、レイズナーやドラグナー、渋いところではダイオウジャなんかも出るといいなぁ。

オリジナルメカ『機甲世紀クラウディア』



フライングトルーパーとは？

主人公のカンジ・アカツキが乗る機体で、軍の最新鋭機。空中戦を得意とする機体で、飛行形態への変形が可能。頭頂高9.5メートル。

グランドトルーパーとは？

カンジの父、キョウ・アカツキが乗る機体で、陸戦を想定した重武装兵器。戦車タイプに変形することが可能。頭頂高は9.3メートル。



これまでに決定している『サンライズ』作品



『機動戦士ガンダム』 『装甲騎兵ボトムズ』 『聖戦士ダンバイン』

『勇者王ガオガイガー』 『銀河漂流バイファム』 『太陽の牙ダグラム』

Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE

徹底攻略で極める!

攻略





ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

●セガ●発売中（3月25日発売）●5,800円（ソフト単品）7,800円（ガンセット）●ホラーガンシューティング●2人同時プレイ可能

ARCADE MODE 〜「闇」〜 The Third Chapter Darkness

難易度 B/B

前チャプターからの引き継ぎでスタート

このチャプターのスタート地点は、前のチャプターの2タイプのボスのどちらと戦ったかによって決定されている。Boss-A（橋の上）を倒した人はルートA、Boss-B（橋の下）を倒した人はルートBからとりあえずスタートすることになる。途中でのルートの変更チャンスは多くても2回。最終的に全員救助を狙うなら、分岐の条件がきついが、敵の難易度がやや低目のルートAを維持していきたいところ。

The Third Chapter 攻略フローチャート パートI

ルートA

①エビタン×3
↓
②デビット×1
↓
③ジョニー×1
↓
④死鳥×2
↓
⑤エビタン×2（男性を救出）
↓
⑥エビタン×1
↓
⑦ボブ×1
↓
⑧エビタン×2
↓
⑨死魚×3
↓
⑩エビタン×1（分岐1：男性を助ける）
成功 ↓ / 失敗 → ルートC⑪へ
⑪スティーブ×2、ジョニー×2、リッキー×1
↓
⑫ボブ×1、リッキー×1
↓
⑬デビット×1
↓
⑭ジョニー×1
↓
⑮デビロンの大群
↓
⑯デビロン×6
↓
⑰カゲオ×3
↓
⑱カゲオ×2（男性を助ける）
↓
Boss-Aへ

ルートC

⑪エビタン×2（男性を救出）
↓
⑫死魚×3
↓
ルートB ⑨へ

ルートA 水中からの攻撃に対応できればOK

主にボートでの水上戦が続く3rdチャプター。水から飛び出してくるゾンビたちをどう対応するかがカギとなる。水上建造物の下をくぐろうとすると、すぐにエビタンが登場（①）。デビッドが2体うろついている橋をくぐると、デビッドがぶら下がった状態で登場（②）。このデビットは蹴り攻撃をしてくる（早い）ので注意。さらに、もうすっかり慣れただろうジョニーの斧攻撃（③）、死鳥×2が待ち受ける（④）。死鳥は左側が先に攻撃してくる。　次にカメラが右に移動すると、エビタン×2に襲われている男性に遭遇する（⑤）。右側のエビタンを先に倒すこと。2ndチャプターまで全員救出している人は注意。すぐに茶色のエビタンがこちらに向かって飛んでくる（⑥）。スピードがあるのであらかじめ準備。さらに橋の上のボブ（⑦）、船のそばにエビタン（⑧）、死魚（⑨）と畳みかけてくる。エビタンはきちんと頭を狙わないと厳しい。そして分岐（⑩）へ。男性を救助したら、シャッターが開くと同時にゾンビ軍団（⑪、⑫）の襲撃が待っている。耐久力の高いリッキーに注目。

次は遠距離だが女性を襲っているデビッドを倒す（⑬）。銃の調整がここで生きてくる。さらにジョニーを倒すと（⑭）、デビロンの大群が（⑮）。建物の中に入るとデビロン（⑯）、そして船を降りるとカゲオが2回攻撃してくる（⑰、⑱）。

10 分岐ポイント

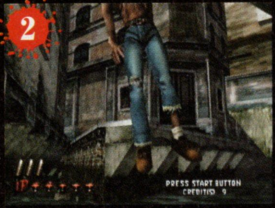
左からボート上でエビタンに襲われている男性を救助できるかどうかが分かれ目。出現後すぐに左を狙って連射すれば、エビタンが狙いやすい。遅れると男性の陰に隠れてしまって非常に厳しい。



左の壁中段あたりに狙いを定めておくと多少は狙いやすいだろう。

1


エビタンは左→右→中央の順で倒していこう。

2


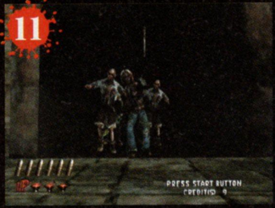
デビッドはこのあと蹴ってくる。連射で対処しよう。

5


右のエビタンから倒すことを意識すれば問題ないはず。

6


すぐに茶色のエビタンが飛んでくる。頭は狙いやすい。

11


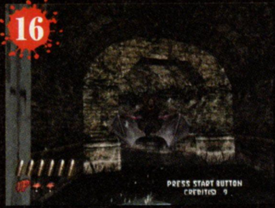
ジョニーの斧、スティーブ、リッキーの順で狙おう。

12


ボブの頭をきちんと狙って、リッキーへの攻撃を早めに。

15


デビロンの大群は襲ってこないが稼ぎどころだ。

16


早めに数匹倒しておけば、リロードしても大丈夫。

18


男性が転ぶのを確認してからカゲオ（右→左）を攻撃。

THE HOUSE OF THE DEAD 2

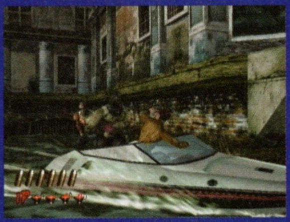
ルートB 敵の攻撃が厳しいルート

全般的にルートAよりも攻撃が厳しい。壊れた水門をくぐると、いきなり茶色エビタンがこちらに突っ込んでくる（①）。さらに橋の下ではデビッドが2体（②）。そして分岐（③）と怒濤のラッシュだ。さらに男性を救助したあと、ジョニー（④）、セシル（⑤）と連続で攻撃がくる。そして怒濤のリッキー3体との戦闘（⑥）。ここは近づく前に多少ダメージを与えて、右→左→中央と倒していこう。休む間もなくエビタンが5匹も水中から攻撃してくる（⑦）。飛び上がってくるところを狙っているとジリ貧なので、水上で先に攻撃を。

次のボブ（⑧）はドラム缶だけはなんとか壊しておきたい。そして ボブとスティーブ（⑩）はボブ優先で攻撃。このあと水上にライフが。

3 分岐ポイント

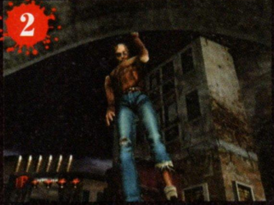
ボブとリッキーが船上の男性を襲っている。先にボブを倒し、次にリッキーを倒そう（リッキーはこちらの船に飛び乗ってくる）。だが、ルートAに行きたいなら、リッキーだけを倒せば問題ない。



ボブを優先して倒せば、男性の救助はとりあえずOK。リッキーはそれから。



1 いきなり茶色のエビタンが2回こちらに飛んでくる。



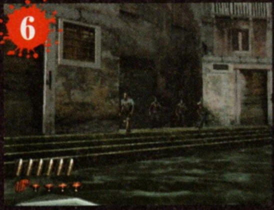
2 デビッドが船に降りてきて、さらに橋にぶら下がる。



4 分岐が終わるとジョニーが船に降りてくる。連射!!



5 セシルの斧を落とすと、本体が飛び降りてくる。



6 スティーブを倒し、リッキーも多少攻撃しておきたい。



7 左→右→左→右→中央と忙しくなるエビタン戦。水上で攻撃できればいいが……。



9 飛んでくるスピードが速く、間隔がない死魚。テンポよく狙っていこう。



10 ボブを優先的に攻撃。このあと、水上のコンテナにライフが入っている。

The Third Chapter 攻略フローチャート パートII

ルートB

①エビタン×2
↓
②デビット×2
↓
③ボブ×1、リッキー×1
（分岐2：男性を助けられるか）
成功 ↓ ／ 失敗 → ルートD④ へ
↓
④ジョニー×1
↓
⑤セシル×2
↓
⑥スティーブ×1、リッキー×3
↓
⑦エビタン×3
↓
⑧ボブ×2
↓
⑨死魚×3
↓
⑩スティーブ×1、ボブ×2
↓
⑪カゲオ×3
↓
⑫デビロン×
↓
⑬ボブ×2
↓
⑭カゲオ×2（男性を救出）
↓
Boss-Bへ

ルートC

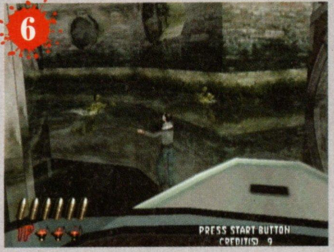
ルートBへの途中では、男性を1回救出することになる。



11 まず奥、次に右の壁の影から出てくるエビタンを倒せ。

ルートD

ルートAへの途中にも、男性救出シーンがある。分岐の時点で人命全員救助は無理だが、チャプター終了時のライフを確保するには必要だ。左→右の順でエビタンを倒せば問題ないだろう。ルートAに合流するといきなりゾンビの大群と遭遇することになるので、心の準備だけはしておこう。



6 エビタンの接近前に倒してしまえ。

ルートD

④カゲオ×2、ジョニー×1
↓
⑤エビタン×2
↓
⑥エビタン×2（男性を救出）
↓
⑦死魚×3
↓
⑧エビタン×1
↓
⑨エビタン×2
↓
ルートA⑪へ

Boss「TOWER」

5本の首を持つドラゴンタイプのボスキャラ。中央の青い首はとりあえず攻撃してこない。口を大きく開けているところが唯一の攻撃チャンスなので、口が光ったら（かみついてくる合図）攻撃していこう。また、攻撃が当たったら、首が元の位置に戻るときにもチャンスがある。



口が光ったら攻撃の合図。軌道を覚えて移動直後を。



首が元の位置に戻るときも口を開ける。攻撃しよう。

首を4本倒すと……

茶色の首を4本倒すと、青い首だけが単独でこちらに突っ込んでくるようになる。弱点はやはり口。



口が光ったら攻撃可能。連射でいけ！

このチャプターの終わり方は、次にも影響を及ぼす

ARCADE MODE 〜「絶望」〜 The Fourth Chapter Despair

難易度 A/A

このチャプターで分岐は終了だ！

3rdチャプター同様、このチャプターもスタート地点が異なる。Boss-Aを倒した人はルートAから、Boss-Bを倒した人はルートBからのスタートになる。ラストにはボスが2タイプ存在するが、次のチャプターのスタートはどちらも同じになる。人命救助を勇戦するなら、ルートからルートへの移動は避けていきたいところだが、ルートBのほうが難易度は高め(ボスキャラを含めて)なので注意したい。

ルートA 分岐の誤射に気をつければ……

3体のカゲオの歓迎を受けつつチャプターがスタート（①）。カゲオ、ケン、ライアン、デビロンと倒していくが（②〜④）、常に頭を狙うことを心がければ問題はない。次に牢屋の前でケン、そしてカゲオに捕らわれている男性に遭遇するが（⑤）、ここはカゲオの足を攻撃しつつ、ケンを倒して背後のアイテムをゲットというパターンが美しい。さらにキースが登場する（⑥）が、頭を破壊してももう一度攻撃してくるので連射で片付けよう。そして分岐（⑦）。救出に成功して先に進むとキース（⑧）、初のグレゴリーとの戦いになる（⑨）。剣を撃つと顔を出して攻撃可能になるので、連射で一気に倒そう。

7 分岐ポイント

坑道（？）の横穴からカゲオに足を引っ張られている男性を救助できるかどうかが分岐。坑道の中央やや上を狙って連射せよ!!



早く撃たないとカゲオが見えなくなってしまう。スピード命。



1 3体のカゲオは左から順に攻撃していけば問題はない。



3 ライアンはブーメランを飛ばす前に連射で頭を狙おう。



5 まずカゲオの足を。次にケンの顔を狙って攻撃していこう。



8 キースはパイプの上を移動する。はみ出た手足を狙おう。



13 地上に出たらカゲオ→グレゴリーの順で攻撃しよう。



14 ライアンを連射で攻撃。リロードは早めにやらないと……。

ルートB 敵の数が多く、難易度高し！

スタート直後からカゲオ、ケン、キースと序盤から休みなく攻撃が続く（①〜④）。特にキースは近づけると飛びかかって攻撃してきて非常に厄介なので、頭を早めに破壊して、動き出すところをさらに攻撃できるようにしたい。

そして分岐（⑤）。救出に成功すると、非常に暗い照明のない部屋に移動し、ケン、カゲオ（⑥）、グレゴリーとの対戦となる（⑦）。あまり引きつけすぎないように連射を開始し、撃ちきるまで攻撃するといいだろう。そしてパイプの上からのキースの攻撃（⑧）を退けると、ルートAと似たような男性救出場面に遭遇（⑨）。次のデビロン（⑩）もクセモノだ。

5 分岐ポイント

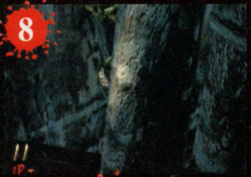
坑道（？）の縦穴で足を引っ張られている男性を救出できるかがポイント。カゲオの頭を狙えばいいので、姿が見えたら攻撃しよう。



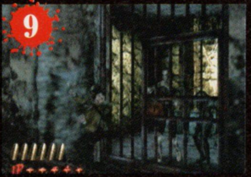
ルートAに比べればかなりクリアしやすい分岐だといえよう。



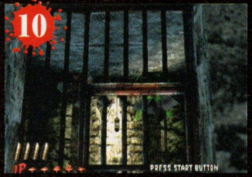
7 柱の陰からグレゴリーが。連射勝負になるので、リロードを。



8 パイプをつたって移動するキース。やはり手足を攻撃しよう。



9 ルートAよりもカゲオが1体多い。後ろのコンテナも狙え。



10 ⑨の隣の牢屋にはデビロンが。奥にいる間に倒してリロード。



11 地面をはって出てくるキース。早く倒さないと飛んでくる。



12 カゲオをさっさと倒して、グレゴリーだけを連射するといい。

ルートC 第三のルートは分岐がキツイ！

ルートAで分岐に失敗した場合はこのルートになる（Bからもここにつながる=ルートD）。カゲオを追いかけ横穴に入ると、カゲオ、ケンの襲撃を受ける（⑧、⑨）。結局男性を助けられずに先に進もうとすると、ライアンがブーメランを投げてくる（⑩）。斧よりかなりのスピードがあるので、本体ごと攻撃だ。先には分岐（⑭）が……。

ブーメランに注意



10 ライアンのブーメランはかなり速い。



13 暗がりのキースは確認しにくい。撃って視界を確保しよう。



16 ライアンは遠距離からでも攻撃を始めておきたい。

14 分岐ポイント

男性の後ろからカゲオが襲ってくるという状況。カゲオの足を狙って撃つと失敗しにくい。



非常に厳しい状況だが、Boss-Aに行くためには……。

ルートD
ルートCへのつなぎ

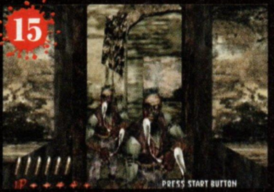
ルートBからルートCへのつなぎとなる道がこれ。途中で男性救出シーン(⑥)があるので、カゲオをきちんと倒しておきたい。また、合流直前にライアン2体の同時攻撃(⑦)がある。本体をブーメランで見失わないよう心がけよう。

6

カゲオは左→右の順で攻撃。格子に注意。

ルートE
Boss-Bへのもう一つの道

ルートCの分岐(⑭)で、男性の救助に失敗した場合は、こちらのルートが選択される。このルートはさらにルートBへとつながっていくが、その直前でライアンが2体待ち受けている(⑯)。近距離での戦いになるので、連射を早めに開始し、1体片付けたらそのままリロードして2体目を攻撃しよう。

15

道の両側から突然出現するライアン。

The Fourth Chapter 攻略フローチャート パートⅠ

ルートA
①カゲオ×3
②カゲオ×2、ケン×1
③ライアン×1
④デビロン×4
⑤カゲオ×1、ケン×1(男性を救出)
⑥キース×2
⑦カゲオ×1(分岐1:男性を助けられるか)
成功 / 失敗 → ルートC⑧へ
⑧キース×2
⑨カゲオ×1、クレゴリー×2
⑩キース×2
⑪カゲオ×1、ケン×2
⑫デビロン×4
⑬カゲオ×1、グレゴリー×1(男性救出)
⑭カゲオ×1、ライアン×2
Boss-Aへ

ルートC
⑧カゲオ×1
⑨カゲオ×1、ケン×1
⑩ライアン×1
⑪デビロン×4
⑫グレゴリー×1
⑬キース×2
⑭カゲオ×1(分岐3:男性を助けられるか)
成功 / 失敗 → ルートE⑭へ
⑮カゲオ×1、ケン×1
⑯キース×2
⑰カゲオ×1、グレゴリー×1
⑱ライアン×2
Boss-Aへ

ルートB
①カゲオ×3
②ケン×2
③ケン×1
④キース×1
⑤カゲオ×1(分岐2:男性を助けられるか)
成功 / 失敗 → ルートD⑥へ
⑥カゲオ×1、ケン×1
⑦グレゴリー
⑧キース×2
⑨カゲオ×2、ケン×1(男性を救出)
⑩デビロン×6
⑪キース×2
⑫デビロン×4
⑬カゲオ×1、グレゴリー×1
Boss-Bへ

ルートD
⑥カゲオ×1、ケン×1
⑦カゲオ×2(男性を救出)
⑧ライアン×2
ルートC⑪へ

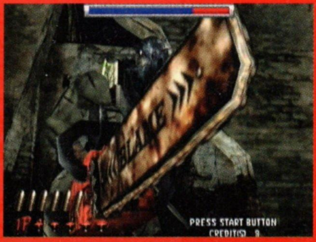
ルートE
⑭カゲオ×1、ケン×2
⑮ライアン×2
ルートB⑬へ

Boss「STRENGTH」

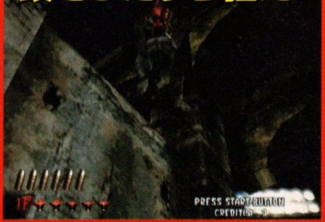
チェーンソーを振り回して攻撃してくるストレングスは、このチャプターの難易度を大きく引き上げている要因の一つ。難度が高い最大の理由は、弱点の頭の判定が小さいことにある。基本的には数撃ちゃ当たるの論理なのだが、画面中央やや上を狙っていくといい。


通路の奥に立ち止まり、斧を投げてくることも。



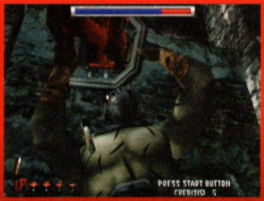

こちらを追って走ってくる間は、頭が狙いにくいが連射でカバー。胴体などにも微量のダメージを与えることはできる。

頭をひたすら狙え!


姿が見えなくなったら、壁の上から飛び降りてくる。チェーンソーのやや下を狙え。

●Boss-Bは……

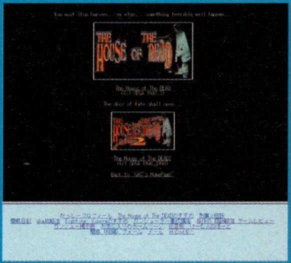
基本的には同じ行動が多いが、壁の上から落下する際のこちらとの距離が短いので攻撃されやすい。


落下が見えたら即連射。ダメージ覚悟でいこう。

攻略協力HP

NAOMI版から攻略に協力してもらっているHPをここで紹介しておこう。"GAS-がっしー"氏によるHOD1、2の攻略がルート別にわかる「がっしー's Home Page」がそれ。DCでチェック!!

「がっしー's Home Page」
http//:www.cc.cuc.ac.jp/~j531226/



THE HOUSE OF THE DEAD 2



ブルー スティンガー

●セガ●発売中(3月25日発売)●5,800円●ノンストップ・アドベンチャー●ぷるぷるぱっく、VGA対応●1人プレイのみ

ゲーム前半は今週で終了! 深まる謎に立ち向かえ!!

メキシコ湾上のダイナソア島を、突如襲った謎の災害。主人公エリオットは、正体不明の生命体“ネフィリム”に導かれ、モンスター“ディノサイト”が暴威をふるう島内の探索を進めていく。

島に存在する研究所の生き残り・ジャニーンの語る言葉によれば、研究所のメインコンピュータには災害の原因を究明するカギが秘められているらしい。だが、その情報を得るためには、研究所員のIDコードが必要となる……。パートナー・ドッグスとともに、IDを入手できる可能性のある唯一の場所、“ラッツの店”をめざすエリオット。寸断された通路にかわり、冷凍倉庫を通り抜けた彼らの前に、今回新たに待ち受ける運命とは……?





島の所有者“キムラ・コーポレーション”の情報を秘めた、ブレインセンターのメインコンピュータ。IDコードを知るというラッツを探すために冷凍倉庫を抜けた2人だが……。

ミッドエリア編 MID AREA

前回攻略した「冷凍倉庫」を抜けると、ここミッドエリアに到着する。今回の第一の目的地“ラッツの店”はこの奥だ!

1~3 サンディをなだめてコードをゲット

セーブポイントの部屋を出ると、ジャニーンから通信が来る。それがすんだら、公衆トイレでレールガン(右ページ参照)を拾っておき、マップ左側のゲームセンターに入ろう。

ゲームセンターの奥①では、サンディが泣きべそをかいている。彼女に話しかけると「ゲームコイン」をもらえるので、まずはゲーム機“ジャングルハンター”の前②に行き、Aボタンでゲームを起動しよう。

ここで出現する3つのターゲットを拳銃などで破壊すると、台の右端にビッグゲーリーが落ちてくる。それを彼女にプレゼントすれば……サンディのお礼の言葉の中に、左側ドア③のロックを解除するための“ヒント”が隠されているはずだ。



中央以外のターゲットは、場所を少し変えると狙いやすい。



クリスマスプレゼントを渡す日といえば……わかるだろう。

4~5 ラッツの潜む場所はどこ?

エリアの一番奥がラッツの店。ジャニーンの通信がすんだら店内に入り、入口左手のスイッチ④を操作。すると台の下に隠された床面の入口が開くので、ここを下りラッツヤードへ。ラッツと話すと自販機の下を探れるので、IDカードなどアイテム3個を入手しよう。



スイッチはビリヤード台を押していき、上に乗れば操作可能。入口は台の下なので見逃すな!

6~8 魚のことなら釣具屋におまかせ

ラッツヤードに行く途中では入れなかった釣具店だが、ヤードでフィッシャーズ・キーを入手すると扉が開く。⑥の中には4匹のバラクーダディノサイトが待ち受けているが、3連ショットガンなどを使えば楽に撃退できる。すべてのディノサイトを退治すると、店の奥のドア⑦を開く釣り場の鍵を入手できる。

釣り場の堤防の上⑧では、重要アイテム・ピラニアキルをゲットできる。これはエリア右側にある、水没した部屋のピラニアを排除するために必要な品だ。ここまでの手順が終わったら、セーブやアイテム補充を済ませてピラニアの部屋に向かおう。

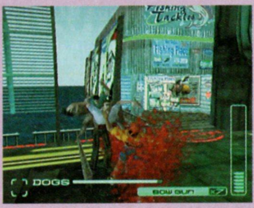
ちなみに堤防の先の人物(?)は、死んでいるのか釣具店の看板なのか、何をやっても反応を示さない。



釣具店では下手に動き回るよりも、その場で銃を乱射したほうが早く敵を倒せるようだ。

ここに注意 ヒューマン型でも油断はするな!

これまで出現するヒューマンディノサイトは、“素手”でも楽々退治できる、いわばほとんどザコ扱いだった。しかしここミッドエリアあたりから、状況は大きく変わってくる。特に飛び跳ねながら接近してくる“白シャツ”タイプのディノサイトは素早いうえに体力もあり、なかなか油断できない強敵。近づかれる前に拳銃で十分弱らせておくか、防御ができるドッグスで対抗しよう。



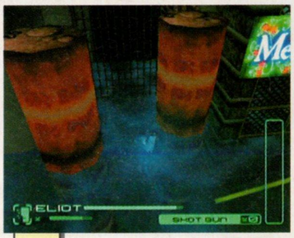
※本攻略はノーマルモードで進めております。

ミッドエリア&ラッツヤード

前のエリアまでに多数配置されていた、"隠しアイテム"などが少ないために、探索に専念できるマップ。ただ、ヒューマンディノサイトがかなり強化されているため、お金を集めたい人以外は、部屋への無駄な出入りを極力避けるようにしたい。

エリア右側の水没地点は、ピラニアキルを使うまで何度でもピラニアが復活する。武器で退治しても結局は戻れなくなってしまうので、左ページの手順どおりに攻略を進めよう。

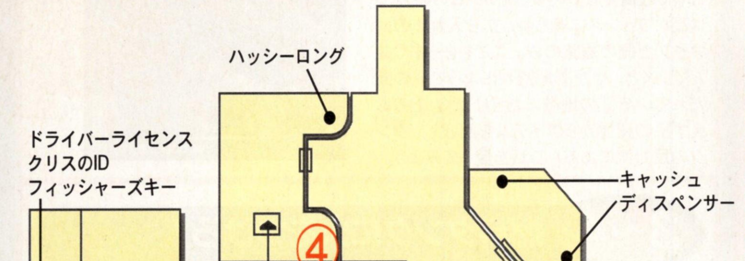
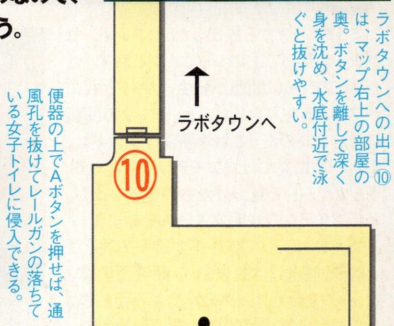
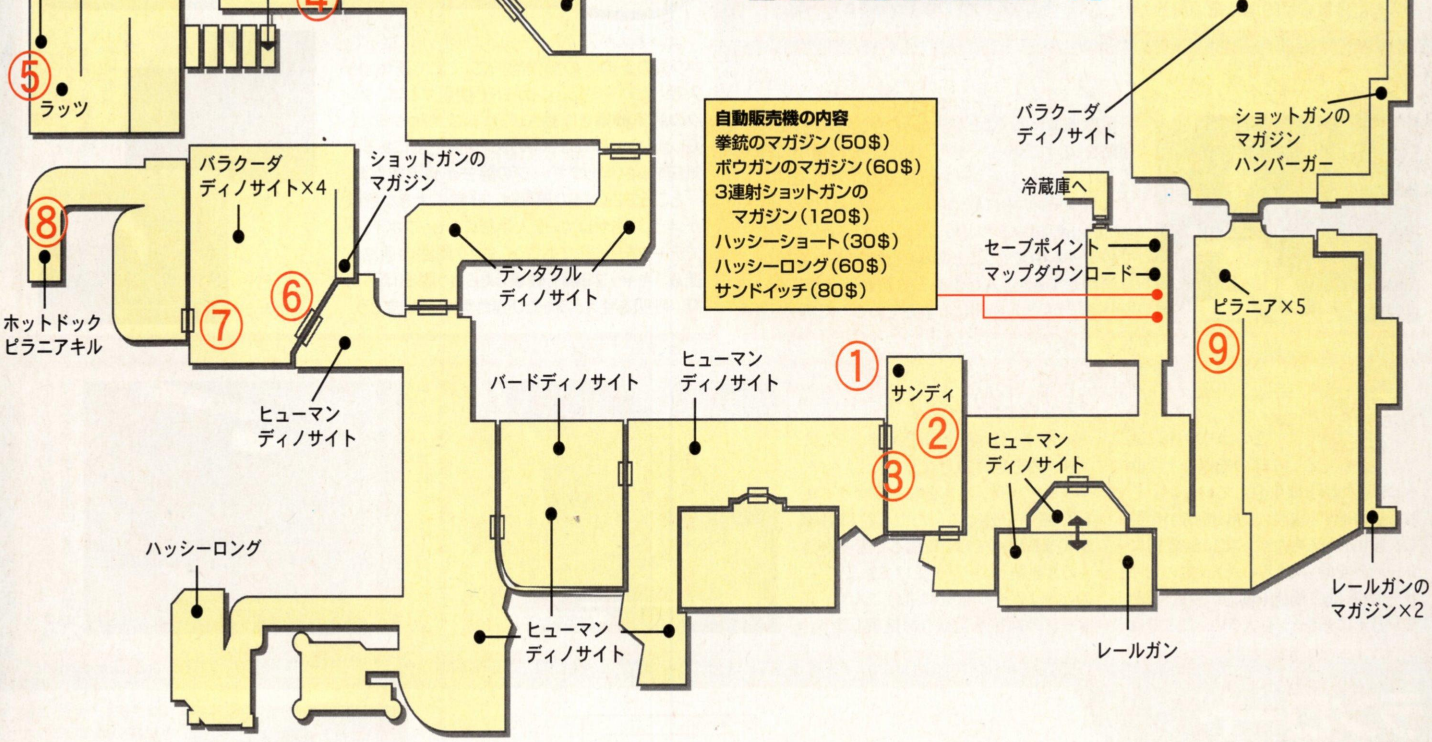
なお、ストックヤード・エリアでキムラバンクカードを入手していれば、ラッツの店正面のキャッシュディスペンサーでお金を下ろせる。口座の暗証番号はすごく単純なものなので、カードをよ〜く眺めてみよう。



ラボタウンへの出口⑩は、マップ右上の部屋の奥。ボタンを離して深く身を沈め、水底付近で泳ぐと抜けやすい。



便器の上でAボタンを押せば、通風孔を抜けてレールガンの落ちている女子トイレに侵入できる。

⑨ しつこいピラニアは薬で一発!



ピラニアキルを持ってマップ⑨の地点まで来ると、自動的にアイテムを使ってピラニアを排除することができる。以後、この地点に敵キャラクターは出現しないので、安心して探索を進めよう。泳ぎはマニュアルにあるとおり、方向キー十Bボタン。コツをつかんだら次の部屋へ進もう。

⑩ 水没ゲートからラボタウンへ



最後の部屋の水中には、戦闘魚タイプのバラクーダディノサイトが存在する。敵の動きは遅いので、素早く部屋を泳ぎきり、写真のように攻撃を受けない斜路上から銃弾を撃ち込もう。テラス上のアイテムを回収し、水没した入口⑩を抜ければエリア終了。ラボタウンまで引き返せる。

ランロード編 RUN ROAD

このエリアの謎らしい謎は、「地割れをどう越えるか」という一点のみ。敵の攻撃さえかわせれば、クリアは簡単なはず。

1 ついに島内奥地へ侵入

ミッドエリアから脱出したら、ブレインセンターに戻って①のジャニーンと話す。だが、ここでさらに問題が発生。カードと共にパスワードを入力しないと、データの閲覧はできないのだ。これを解決するカギは、IDと一緒に見つけたアイテムの中にある。ラッツヤードで見つけたものを思い出し、そのアイテムの説明文を読んでみよう。

ただし、IDとパスワードがそろっても、ことはそう簡単には進まない。研究所のコンピュータを動かすための電力が不足しているのだ。今度の目的地は電源施設だ!



ラッツヤードで見つけたアイテムの中に、パスワードとなる4ケタの数字が隠されている!

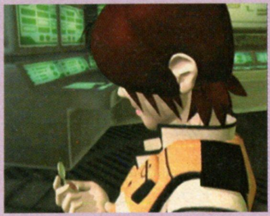
2 地割れで道は断たれるが……

ランロードエリアには、2本の通路が平行して設置されている。だが、この時点では高いフェンスに遮られ、立ち入れるのはマップ上側の通路のみ。ここをまっすぐ進んでいくと、やがて地割れによって道の断たれている②の地点にたどり着く。とりあえず脇の死体からアイテムを回収し、タンクの反対側にあるハシゴを登ってみよう。



崖から落ちても平気なライフッカーだが、無駄遣いは禁物。

ジャニーンのペンダントの意味は?

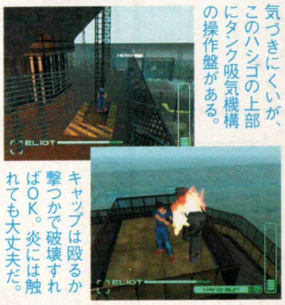


電源施設へ行くことが決まったら、マップ右上の通路を抜けてランロードへと進む。その途中に挿入されるのが、ジャニーンが胸元のロケットを開くイベントシーン。中に収められている写真はなんと、エリオットの相方をつとめるドッグスだった。これまでのゲーム中でも、ことあるごとに険悪な雰囲気を漂わせてきた2人だが……。何か抜き差しならない過去が、2人の間に存在しているのだろうか?

3~4 燃料タンクに火をつけろ!

よい考えが浮かんだらしいエリオットに従って、ハシゴの上の③の操作盤前に。ここで死体から入手したパーミッションカードを使用すれば、タンクの吸気機構を作動させられることがわかる。ただし、その動作には、④のタンク頂上部にある換気口をふさぐロックキャップの除去が必須条件だ。

ところでこの後の展開は、非常に大きな危険が伴う。できればカード入手後に、セーブポイントでデータを記録しておこう。タンク周囲の通路を進み、キャップ3個を破壊したらもう脱出は不可能。呼吸を整え、ふたたび操作盤の前に立とう!



気づきにくいが、このハシゴの上部にタンク吸気機構の操作盤がある。

キャップは殴るか撃つかで破壊すればOK。炎には触れても大丈夫だ。

ここに注意 最大の敵は基地内のメカ?

このエリア内には一部の通路などを除き、ディノサイトは生息していない。それもそのはず、施設の防衛機構が作動し、通りかかるものすべてに無差別にレーザーを撃ってくるのだ! このレーザー砲塔は広場内に設置され、数が多いうえにダメージも大きい。ここではキャラクターにエリオットを選び、一気にエリア内を駆け抜けてしまおう。

レーザーは、基本的にはジグザグ走行で照準を外せる。ただし特に射線が集まる地点では、負傷して速度が落ちると連続ダメージを受けてしまう。このときは近くの部屋に逃げこんで、ダメージの回復をはかり再挑戦しよう。



レーザーは壁際などに死角が存在する。うまく安全地帯を探し出そう。



ゲートも最初は戸惑う要素の一つ。本体ではなく、脇の通用口で通り抜け可能。

ランロード

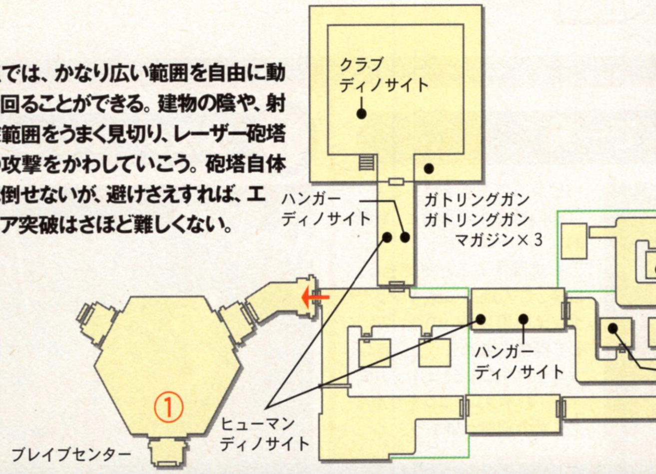
上でも述べたが、この時点で進入可能なランロードエリアは、マップの上半分のみ。レーザー砲塔の攻撃が結構キツイので、下手に動き回って方向を見失わないようにしよう。

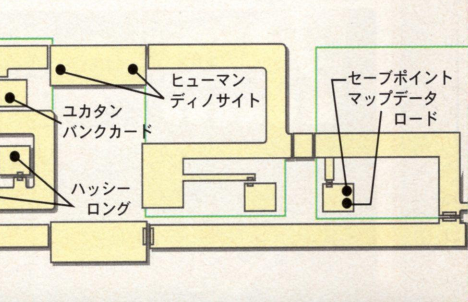
エリア進入直後の脇道に入ると、中ボス的な扱いのクラブディノサイトに遭遇する。倒してもお金は得られないが、その先にはガトリングガンとその弾丸が落ちているので、できれば寄り道して入手しておこう。

マップではわかりにくいかもしれないが、地形が広場になっている地点では、かなり広い範囲を自由に動き回ることができる。建物の陰や、射撃範囲をうまく見切り、レーザー砲塔の攻撃をかわしていこう。砲塔自体は倒せないが、避けさえすれば、エリア突破はさほど難しくない。



クラブディノサイトは動きが鈍いので、エリオットなら走って距離を引き離せる。広場の四隅を引きずりまわし、威力の高いナパームランチャーなどで徐々にダメージを与えよう。





5 大爆発！……そして道は開けた!!

キャップ破壊後、もう一度③の操作盤の前でAボタンを押すと、吸気機構に炎が入り、ものすごい勢いで周囲に向けて噴き出してくる。ボヤボヤしていると、そのまま焼かれゲームオーバー。急いで唯一の逃げ道となる通路を走り、頂上部へ向かおう。なお、操作盤に触れるとき、少しでも画面手前に寄って距離を稼ぐことを忘れずに。

通路を走り抜けるときは、ほとんど前方に方向キーを入れたままで大丈夫。ただし、途中で2～3箇所、引っかかりのある地点がある。すかさず通路の向きに方向キーを入れなおし、炎に追いつかれないようにしよう。時間的な余裕はほとんどないのだ。

無事頂上に達したら、そのまま⑤のちぎれた通路の先へ向かう。炎は問答無用で迫ってくるが、エリオットたちが巻き込まれる直前に、内部の燃料に引火して……！



ボタンを"切り返す"地点は決まっているので、不安なら試しに走って操作を確認しておこう！



本気か……!?

爆風に吹き飛ばされて、みごと大断崖をクリア!! しかし、よくこんな方法を思いついたものだ……。



断崖を渡った先にはセーブポイントが。後は道なりに真っ直ぐ進めば、電源施設に到着できる。

序盤の戦闘はこれで万全!? ウェポン VS ディノサイト能力チャート

ここでは今週までの攻略範囲に登場した、全ディノサイトの体力と苦手な攻撃属性を紹介しよう。通常の手順で進めば、初出現位置のエリアで、その敵に初めて遭遇する。体力はノーマルモード時。

モンスター名称	体力	弱点	初出現位置
ヒューマンディノサイト(死に軽)	18		ダイナブリッジ
ヒューマンディノサイト(軽1)	70		ミッドエリア
ヒューマンディノサイト(軽2)	35		ダイナトンネル
ヒューマンディノサイト(軽3)	30		ダイナトンネル
ヒューマンディノサイト(軽4)	25		ラボタウン
ヒューマンディノサイト(弱白衣)	45		マーケット1F
ヒューマンディノサイト(弱黒シャツ)	60		フリーザーA
ヒューマンディノサイト(弱ハダカ)	40		ミッドエリア
ヒューマンディノサイト(弱アロハ)	45		ランロード
ヒューマンディノサイト(完全体)	180		マーケット2F
テンタクルディノサイト(床小)	28	打	ラボタウン
テンタクルディノサイト(床中)	37	打	ダイナスロープ
テンタクルディノサイト(床下)	50	打	ダイナスロープ
テンタクルディノサイト(天上中)	37	打	ミッドエリア
バードディノサイト	20		マーケット1F
バラクーダディノサイト(水中小)	36	電	フリーザーB
バラクーダディノサイト(陸上小)	45	打電	ミッドエリア
バラクーダディノサイト(ピラニア)	200	電	ミッドエリア
バラクーダディノサイト(戦闘魚)	54	電	ミッドエリア
ハンガーディノサイト	70		ランロード
キラービーディノサイト	50		ランロード
アイスドラゴンディノサイト	240	打 炎	フリーザーA
バッファローディノサイト	120	炎	フリーザーC
クラブディノサイト(ジープ2)	200	電	ランロード

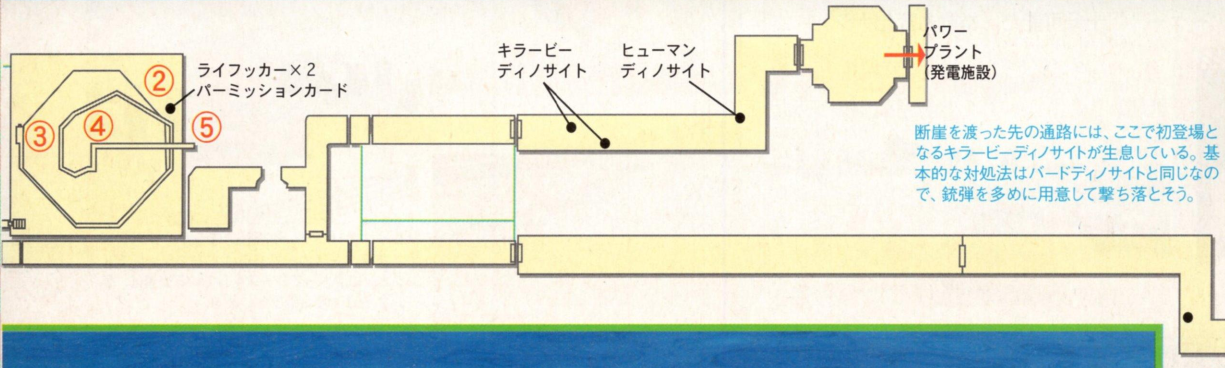
こちらは今回の攻略までに入手可能な、武器のリスト。通常は、敵の体力に攻撃力分のダメージを与えられるが、ディノサイトの弱点と武器の持つ属性が一致すると、より大ダメージを与えられる。

武器名称	使用プレイヤー	属性	1撃め	2撃め	3撃め	4撃め(攻撃力)
素手	エリオット・近	打	1	1	4	23
金属バット	エリオット・近	打	6	7	15	24
フィストハンマー	エリオット・近		13	0	0	0
斧	エリオット・近	打	7	16	20	24
レイソード	エリオット・近	打電	9	14	21	33
拳銃	エリオット・遠		8	0	0	0
3連ショットガン	エリオット・遠		4(×24発)	0	0	0
ナパームランチャー	エリオット・遠	炎	22	0	0	0
薬品銃	エリオット・遠		22	0	0	0
プラズマガン	エリオット・遠	電	37	0	0	0
レーザーガン	エリオット・遠	電	8	0	0	0
ホーミングレイ	エリオット・遠		13(×4発)	0	0	0
カラテTシャツ	ドッグス・近	打	3(パンチ)	11(キック)	0	0
相撲Tシャツ	ドッグス・近	打	3	0	0	0
プロレスTシャツ	ドッグス・近	打	4(パンチ)	50(ドロップキック)	23(タックル)	0
一撃必殺棍棒	ドッグス・近	打	127	0	0	0
ビッグボウガン	ドッグス・遠		18	0	0	0
ガトリングガン	ドッグス・遠		10	0	0	0
レールガン	ドッグス・遠		24	0	0	0
ドッグスバズーカ	ドッグス・遠		110	0	0	0

次回予告

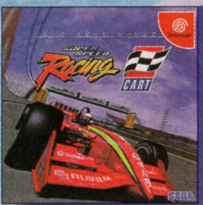
電源施設の暗闇に、待ち受ける物とは一体なにか？

電源施設を復活させねば、さまざまな情報を秘めたはずのメインコンピュータは動作しない。次号は施設の全攻略と、さらにその後に待ち受ける"研究施設"に入るための手順を紹介する予定だ！





断崖を渡った先の通路には、ここで初登場となるキラービーディノサイトが生息している。基本的な対処法はバードディノサイトと同じなので、銃弾を多めに用意して撃ち落とそう。



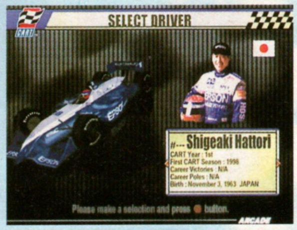
スーパースピード・レーシング

●セガ●発売中（3月25日発売）●レース●5,800円●1～2人プレイ可能（対戦）●レーシングコントローラ、VGAボックス対応

今回は早くもウラワザを2つ大公開！　さらにもてぎ直前ということで、「SSR」でツインリンクもてぎを徹底検証！　そして前号からの続きとして16～19戦目までの各コースを紹介していこう。次号はプロデューサーインタビュー＆もてぎレポートを予定。お楽しみに！

「アーケードモード」で服部茂章選手登場!!

「SSR」のゲームアドバイザーでもあり、以前、本誌でこれまでのレース人生を振り返ってもらった服部茂章選手。今年、晴れてインディ・ライツからCARTへフル参戦することになったのだが、残念ながらゲームのデータが'98年のものなので登場せずと思われていた。しかし、ご安心を。ちゃんと登場するのだ。服部選手の登場条件はカンタン。「チャンピオンシップモード」で、難易度を問わず、とにかく全19戦を戦い1シーズンを終えるだけ。途中、リタイアしても大丈夫なので、とにかく全戦終えてエンディングを見ればOK。次から「アーケードモード」に限り、服部茂章選手が使えるようになる。勘のいい人ならおわかりだろうが、以前紹介した「SUPER SPEED MODE」と出現条件は同じなのだ。CART開幕戦のマイアミでは残念な結果だっただけに、ゲームでは服部選手を使って優勝しよう！



出現条件をクリアするとドライバーセレクト画面に服部茂章選手登場。ぜひ使ってみよう。



服部茂章 PROFILE

レーシングカートからそのレース人生をスタートさせた服部選手。'82年には全日本カートチャンプとなったあと、FJ1600、フォーミュラ・トヨタ等で活躍。フォーミュラ・トヨタでチャンピオンに輝いた翌年、単身渡米しフォーミュラ・アトランティック、インディ・ライツを経てCARTへと昇り詰める。前回のインタビューでは「自分がゲームに出てくるなんてうれしいよね」と一言。





服部茂章選手のチームはエプソン・ベッテンハウゼン・モータースポーツ。深いブルーのサイドポンツーンに白いEPSONの文字が映える。

さらにペースカー「NSX」もセレクト可能！

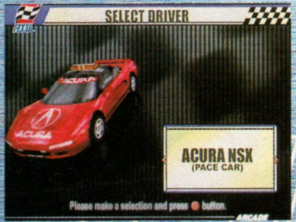
なんと全19戦を終えてエンディングを見たあと、「SUPER SPEED MODE」と服部茂章選手が登場するだけかと思いきや、ペースカーであるNSXまでがセレクトできるようになってしまうのだ。使用できるモードは、服部選手と同じく「アーケードモード」に限られるが、フォーミュラの舞台にハコ車が混走する姿は新鮮そのもの(!?)。視点はローアングル、後方視点×2の3つ。気になるマシン性能はチャンプカーと同等なので、NSXで他車をチギることも十分可能だ。挙動も変化ナシ。

NSXでチャンプカーをブッチぎれ！





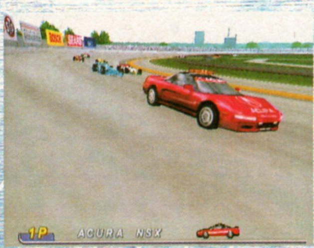
プレイ中よりリプレイ画面のほうがインパクト大。本来ペースカーであるはずのマシンがチャンプカーに混ざってレースをしている光景は、ゲームならではのお遊びといえる。



ペースカーであるNSXが使用可能に！ということはBMWやスープラも使えるのか!?



操作性は特にハコっぽくなるわけではないので、いきなり使っても違和感は全くない。NSXファンはぜひ！



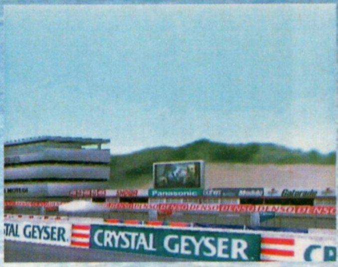
'99 FedEx. Federal Express Championship Series Round2

Firestone FIREHAWK500

CART決勝直前!! ツインリンクもてぎを「SSR」で走る!!



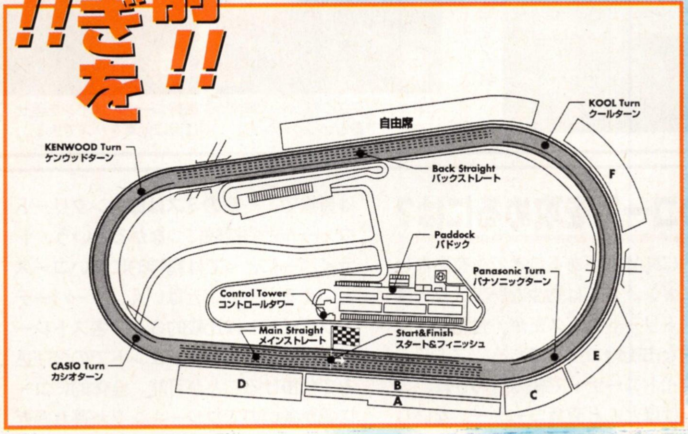
国内初の本格オーバルコースとして'97年に開業したばかりのツインリンクもてぎ。ストレートとタイトコーナーで形成されるロードコース、そして1.5マイルのスーパースピードウェイが交差する形でレイアウトされた、世界でも珍しいタイプのレーシングコースだ。中でも目玉のオーバルコースを走行したドライバーは、「他のコースと比べても路面がフラットで走りやすい」と、皆、口を揃えて語るほど完成度の高いもの。コースを知るには走ってみるのがいちばん、というわけで、CART決勝前には「SSR」で予習しておくことをオススメする。コースを知っているだけでレースは断然面白くなるはずだ。ちなみに下に並んでいるのは「SSR」の画面と実際にNASCAR同乗走行の際に車内から撮影したもの。NASCARの同乗走行は5周7,000円で体験できるので、興味がある人はぜひ。撮影日がレースウイークではなかったため、こうして並べてみると看板などがかなり違ってはいるが、コースの形状が"ソックリ"なのはわかるはずだ。



グランドスタンドからコントロールタワーを望む。もてぎは建物ひとつとっても、近代的な作りになっている。



メインストレートにはFedExのロゴが刻まれる。

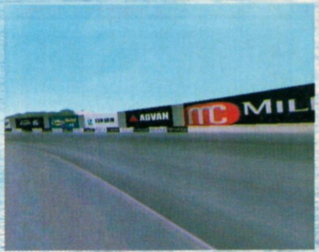




全長1・5マイル。kmに直すと約2・4kmのスーパースピードウェイ。

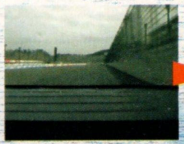
TWIN RING MOTEGI

「ツイン」（2つの）という英語と「リンク」（サーキット）というドイツ語を組み合わせて名づけられたツインリンクもてぎ。同コース内には、ロードコース、スーパースピードウェイの他、ジムカーナやカート等で使用される北ショートコース、ダートショートトラック、ホンダミュージアム等、様々なアトラクション、コースが設けられている。もちろん売店やレストラン等も完備。



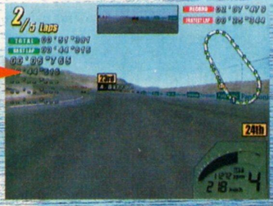
ゲームでは昨年のもてぎコースが完全再現されている。もちろん看板等もそのまま再現！

Main Straight（メインストレート）

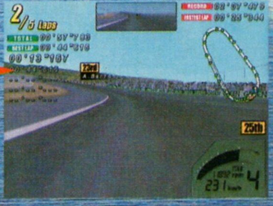
非常にフラットなメインストレート。チャンプカーは約3秒で駆け抜ける。

Panasonic Turn（パナソニックターン）



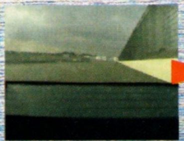

この広さゆえにライン取りが難しい。第1ターン。バンク角は10度だ。

KOOL Turn（クールターン）



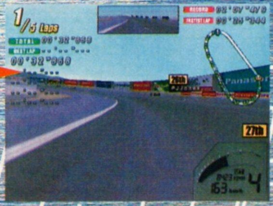

ここの立ち上がり次第ではバックストレートでオーバーテイク可能。

Back Straight（バックストレート）

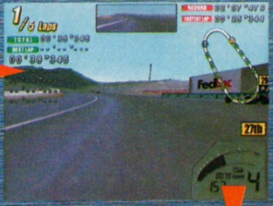
スタンドがないため、メインストレートに比べるとやや閑散としている。

KENWOOD Turn（ケンウッドターン）




難しい第3ターン。ラインは1本だが、アプローチタイミングがシビアだ。

CASIO Turn（カシオターン）




第2ターン同様、ここの立ち上がりも重要。失速すると大きなロスに。

Main Straightへ

ROUND16—ROUND17

16～19戦目を紹介!!



ROUND 16

Lagura Seca

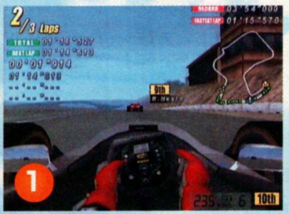
ラグナセカ

カリフォルニア州モントレー

2.238mile ロード

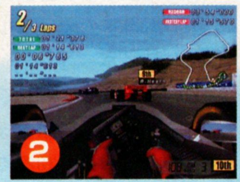
このコースを攻めるには?

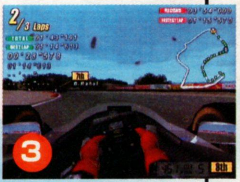
ここラグナセカは、サンフランシスコからのアクセスが良く、ファンに人気のコースの1つ。特に名物であるコークスクリューは、そこだけでも見る価値アリというほど。コースは、いかにもアメリカらしい雰囲気のロードコースで、天候も雨が降ることが少なく、いつもカラっとしているのが特徴だ。それゆえに実際は非常に砂ぼこりが多いコースなのだが、残念ながらゲームでそれを感じることはできない。コース幅は広くもなく狭くもなく、通常のサーキットと同じくらいだが、中速コーナーとアップダウンが多いためにオーバーテイクはやや難しい。コークスクリュー等、低速コーナーのブレーキングか、ストレートで仕掛けるのが無難といえるだろう。なお、ここでもパーシャルスロットルは多用しよう。



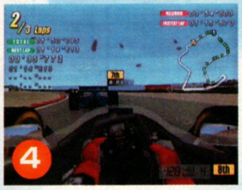
ホームストレートも若干の上り勾配になっているため、視界はあまり良くない。

絶好のオーバーテイクポイントだが、突っ込み過ぎには注意。

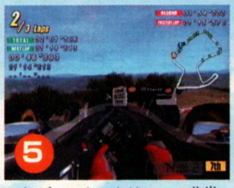




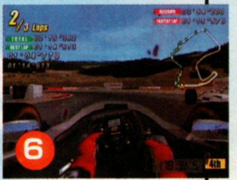
アクセルは全開にせず、ハーフを保ってブレーキングすると安定して曲がれる。



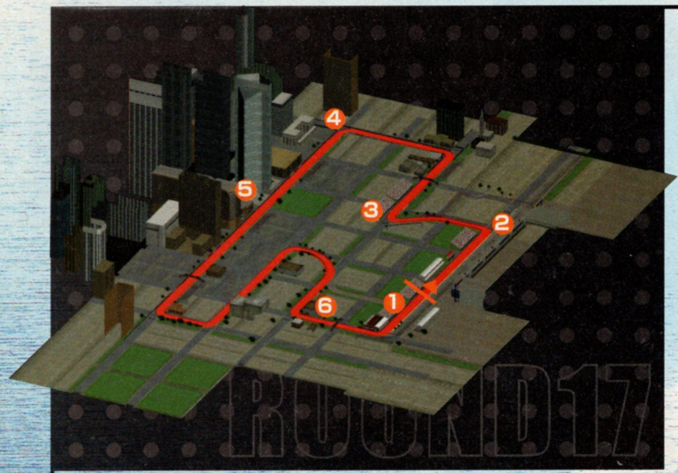
左高速コーナー。ここでのオーバーテイクは難しい。



これがコークスクリュー。非常にタイトで難しいシケインだ。



最終コーナーはインを差せば楽に他車をパスできる。



ROUND 17

Houston

ヒューストン

テキサス州ヒューストン

1.68mile ストリート

このコースを攻めるには?

市内にNASAがあることでも有名なヒューストン。ここは数少ないアメリカ国内のストリートコースだが、性格的には典型的な市街地コースである。ストレートとタイトコーナーで組み合わされ、コーナーはほとんど直角コーナー、ないしはヘアピン状の鋭角コーナーが連続する。市街地ゆえに当然ながらランオフエリアは皆無で、一瞬のミスは即コンクリートウォールとの接触につながるという、ドライバーにとっては精神的に辛いコースといえるだろう。とはいえ、オーバーテイクポイントは比較的多く、各ストレート、そしてストレートエンドでの飛び込みで仕掛けることが可能。全体的にコース幅が狭いのでブレーキングが遅れ過ぎると危険だが、その分、スリリングなバトルを楽しむことができるだろう。

ホームストレートは結構長いので、そこでのオーバーテイクも可能だ。





1コーナーから直角コーナー。オーバースピードに注意!

ヘアピンは安全、確実に。ここで仕掛けるのは危険だ。



直後にストレートが控えるので脱出速度はできるだけ上げるように。





最も長い裏ストレートは絶好のオーバーテイクポイント。全開で突っ走れ。

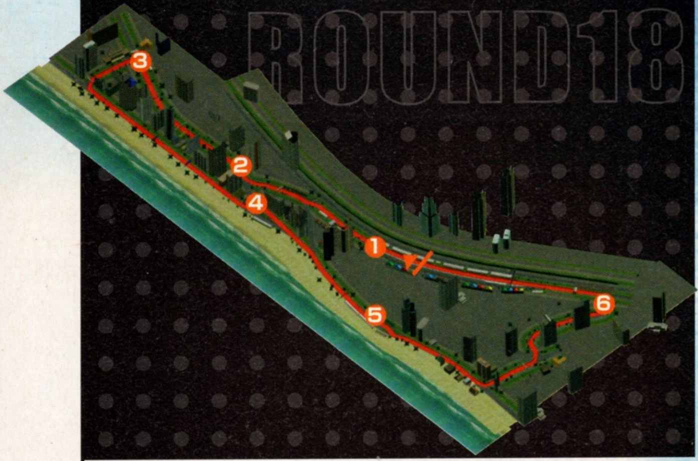
ここからさらにコース幅が狭くなる。ライン取りに注意。



SUPER SPEED

いよいよコース紹介も残すところこの4つ。CARTならではの、多種多様なコースで勝つことの難しさをこのゲームで実感しよう。

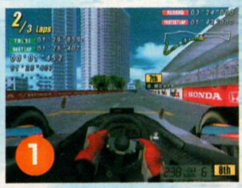
ROUND18－ROUND19



ROUND 18 Gold Coast
ゴールドコースト
ゴールドコースト（オーストラリア）
2.794mile ストリート

このコースを攻めるには?

オーストラリアの有名なリゾート地に設けられたストリートコース。ストリートゆえに低速テクニカルコースかと思いきや、高速コーナーと長いストレートが多く、他のストリートコースよりも平均速度はかなり高い。中でも特徴的なのは、芝と縁石によるシケインがいくつも設けられていること。シケインといえども、中速シケインで、アプローチラインを誤らなければそれほどスピードは落とさなくてもクリアできる。まずは、そこをうまく突破できるようになることが、ゴールドコースト攻略の課題だろう。さらに、複合コーナーが多いことも特徴で、前戦が単調なヒューストンだけに、最初はかなり戸惑うが、コースを覚えてしまえば非常に楽しく走れるはず。オーバーテイクポイントも多い。


やや右に曲がっているホームストレート。アンダーステアに注意。

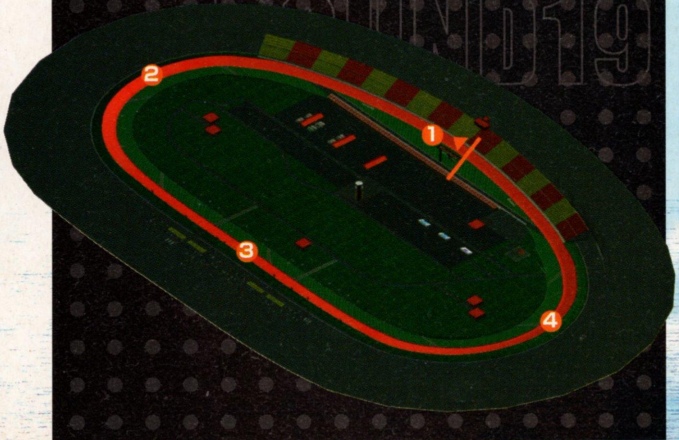

最初の中速シケイン。なるべく直進するつもりでライン取りを。


タイトコーナーではインを締めれば抜かれる心配はない。


ここにも中速シケインが。グリーンゾーンに乗り上げないよう注意。


ここにもシケインがあるが、最も緩やか。ほぼ直進すればOKだ。


最終コーナーはタイト。出口でアンダーステアが出やすいので注意しよう。



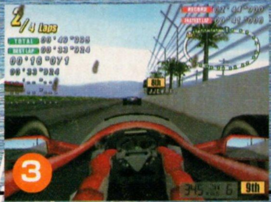
ROUND 19 Fontana
フォンタナ
カリフォルニア州フォンタナ
1.68mile オーバル

このコースを攻めるには?

バンク角がやや異なる程度で、レイアウト的にはUS500が開催されるミシガンと非常に似た超高速オーバルコース。コース幅が非常に広く、バンク角も大きいことから、ラインをいくつでも持てるうえにオーバーテイクも楽。終始6速入れっぱなしのアクセル全開でのバトルを楽しめる（もちろん各ターンでは若干のブレーキングやアクセルワークは必要）。ただし、こちらがオーバテイクが楽ということは他車にとっても同じことであり、少しでもミスすると一気に抜き去られてしまうというシビアさも併せ持っている。ここフォンタナは、まさにオーバルコースの面白さを凝縮したコースといえるだろう。コース脇にヤシの木が立っているのもなんともカリフォルニアらしい。そんな各コースの特徴も見逃さないように。


やや左に曲がったホームストレート。意外とアンダーステアが出やすいので注意。


全開ではムリなのでパーシャルをキープして第1〜第2ターンはクリアしていく。


長い裏ストレートは絶好のオーバーテイクポイント。うまくスリップストリームを使おう。

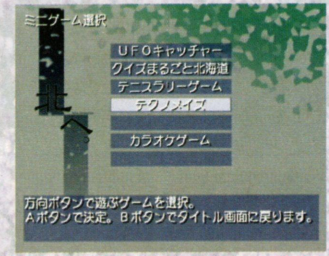

第3〜第4ターン。コース幅は広いが、できるだけイン側を走るのがセオリーだ。



北へ。 White Illumination

●ハドソン●発売中（3月18日発売）●5,800円（税別）●トラベルコミュニケーション

エンディングを見た後も楽しめる。それが「北へ。」に収録されているミニゲームだ。ミニゲームは、本編中ではイベントとして登場するけれど、個別にプレイしても十分楽しめちゃうのだ。今回はそんなミニゲームの攻略、そしてもちろん、先週から引き続いての夏編イベント解説をしていこう。



ミニゲームはいつの間にかメニューに追加されていたりする。ときどきチェックしよう。

ミニゲームを修得して便利に活用！

ミニゲームは、ある条件を満たせばメニューに登録されて、いつでも遊べるようになる。その条件とは、右表のとおり。ただしめぐみの「搾乳ゲーム」だけは、個別に選んでプレイすることができない。

須貝ビルにあるゲームやカラオケは、自由に行動できるときに1人で行き、高得点をマークすれば一通り遊べるようになる。「クイズまるごと北海道」で200点を取るには、30問コースを選ばないとかなり難しい。「ガーディアンウィング」の場合は、ハイスコアの5万点を突破しなければならないのだ。

メニューに加わる条件

■UFO・キャッチャー
1人で遊んで1個以上ぬいぐるみを取る

■クイズまるごと北海道
1人で遊んで200点以上取る

■テクノメイズ
鮎とテクノメイズに行って、鮎の夏シナリオをクリアする

■ひまわり迷路
めぐみとひまわり迷路に行って、めぐみの夏シナリオをクリアする

■テニスラリーゲーム
琴梨とテニスを遊んで、琴梨の夏シナリオをクリアする

■カラオケゲーム
1人で遊んでいずれかの曲で80点以上取る（鮎の「わたしまけましたわ」を聞けば、それも選択可能に）

■ガーディアンウィング
1人で遊んでハイスコアを出す

1人で須貝ビルへ！



2日に琴梨と札幌観光へ行かなければ、その日から1人で修行ができる。基本はまあ4日からだけどね……。



これが意外と難しい「ガーディアンウィング」。終盤は時間との戦い。時間が追加される敵を確実に倒しながら、中ボスを素早く倒せ！



カラオケもけっこうハマる。『ひこうき雲』だけを集中的に覚えるようにしよう。

高得点をマークしろ！

ぬいぐるみはプレゼントに有効

UFOキャッチャーで取ったぬいぐるみは、女の子にプレゼントすることで好感度がアップする。それぞれの女の子が好きなぬいぐるみは、右表のとおり。好みのもの以外でも若干好感度がアップする。



慣れないと1個ゲットするのも難しい。イベントで取れなかったら、1人で練習しよう。

ぬいぐるみと女の子の関係

ぬいぐるみ	対象
ぱんだジェル	対象：琴梨
えんジェル	対象：鮎／ターニャ
もちジェル	対象：由子／めぐみ
うるふジェル	対象：薫
みみジェル	対象：葉野香
でぶジェル	対象：梢

UFOキャッチャー徹底指南！

①水平移動 手前は広く、奥は狭く見える

正面から見た場合、奥は中央に収束していくように見える。したがって目標が奥にある場合は、アームを止める位置を左右にズラす。



この角度でアームのレールを見れば奥の距離が把握できる。左右端ほど差が顕著。



取りやすいものを選べ
正面に近く、なるべく手前にあるものが簡単に取りやすい。

②垂直移動 真横から見ればOK！

奥へ移動させるアームについても、①と同様のことが言える。まず視点を真横に移動させ、目標の位置を確認しよう。正面から見て左寄りの目標を狙うようにすれば、位置合わせが比較的簡単だ。



奥の位置決めはこの視点で。条件は正面の位置決めと同じ。

③アームのパワー調整 リズミカルに連打！

本物のUFOキャッチャーにはないので、わかりにくいのがアームの力加減だ。基本は連打！　ただしあまり激しく叩く必要はない。ある程度リズミカルにボタンを"押す→離す"を繰り返す。このタイミングをつかむのは難しいため、最初のうちは小刻みに連打してみるといいだろう。

ゲージが落ちてきたら……



ボタンを押して戻す



ゲージが表示される前から小刻みに連打！　アームが動き始めたら、ゲージの動きを見ながらボタンを押す間隔を調節。押しすぎないのがポイント。



ぬいぐるみゲット！
取ったぬいぐるみはプレゼントできる。好感度もアップするからお得なミニゲームだね。

過去の選択が、未来の出会いを変えていた!?

目的の女の子に接近したいのに出会えな〜い！　プレイ中にそんな経験をしてる人って、多いんじゃない？　このゲームでは、過去に起こったイベントの状況によって、未来が変わることがある。つまり、お話する機会もないままにゲーム終了なんこともあるのだ。今回はその代表的な例を挙げて紹介していこう。

鮎とデートするとターニャに会えない？

もっともわかりやすいのがターニャの場合だろう。8月3日は琴梨か鮎とデートができる日。しかしここで鮎とテイネオリンピアに行ってしまうと、4日以降の自由行動時に小樽方面のマップが表示されなくなる。つまり小樽へは行けないので、必然的にターニャには会えなくなるのだ。ターニャ狙いなら3日は琴梨と小樽へGO！





テイネオリンピアへ行くと、完全にターニャ関係のシナリオへは行けなくなるから注意。

テイネオリンピアで梢に会うと本編で会えない

鮎とテイネオリンピアへ行くと、梢とばったり会う場合がある。しかしここで梢と会ってしまうと、4日以降に梢のイベントが発生しない。梢と会えなければ、由子のシナリオへも進めなくなってしまう。ヒーローショーは途中で帰って、梢とは会っちゃダメ。

ヒーローショーを見ていて



この選択肢が分岐ポイント。「う〜ん・・・」を選べばイベントを切り上げられるが……。

梢と会ってしまうことに…



おもしろがって見続けると、梢と梢のネット仲間と会ってしまう。こうなると、梢関係のイベントが起きなくなってしまうのだ。



梢と由子は札幌駅前から二者択一

梢と由子を狙う場合は、基本的に3日までは琴梨パターンでいくのが無難だ。そうして4日に札幌にいれば、梢からの間違い電話がかかってくるイベントが発生する。梢の忘れ物を届けてあげて、無事出会いを果たせば、次のステップへと進めるだろう。5日の午後に札幌駅へ行くと、また梢と会えるのだ。その後は冷やし中華屋台で由子が登場。蒼き月の夜と由子がけんかしてしまい、重要な選択肢が登場する。ここでの選択は、梢について行けば梢シナリオへ、その場に残れば由子シナリオへと明瞭に分岐する。選ばなかったもう1人とは、これ以降はサヨナラだ。

4日・梢との出会い



間違い電話があった後、忘れ物を届けてあげれば梢に会える。

5日・梢と札幌駅前で再会



翌日札幌駅前をぶらついているとばったり再会。この後屋台へ。

これが決定的選択肢！





屋台では、いけすかない蒼き月の夜が自衛隊を誹謗にする。それを聞いていた奥の女性が由子だ！

口論の末、蒼き月の夜が引き下がる。問題はこの選択肢だ。梢たちを追ってもいいし、残ってもよい。

梢編シナリオスタート



冷やし中華屋台での出会いから後が、梢との本格的な触れ合いといえるだろう。しかし夏の梢は非常にわがまま。そんな彼女に振り回されっぱなしだ。しかもしばらく会えない時期があるのだが、彼女のことを信じて、大きな心で包み込んであげよう。

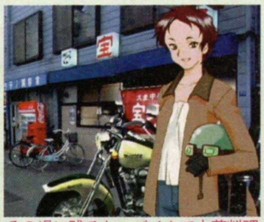


梢を追うと、一部の人たちの聖地ともいわれている喫茶店へ案内される。

由子編シナリオスタート



ひょんなことから知り合った自衛隊勤務の女性。さっそうとバイクにまたがる由子は行動的。だからデートの誘いも、由子からの電話がきっかけとなる場合が多い。ちょっと年上の彼女だけど、恋愛については結構純だったりする。



その場に残ると、バイクで中華料理の店へ。親密になるチャンスだ！

夏のポイント―愛田めぐみ

自然派のめぐみに素直につきあう

陽子さんのすすめる美瑛へ行けば、めぐみと出会える。愛田牧場の娘であるめぐみとの出会いは、猫のクロちゃんを巡るちょっとおかしなシチュエーション。めぐみは本当におっちょこちょい？



猫のクロちゃんをめぐってなにやらおかしな行動をとるめぐみの姿が見られる。

めぐみはとにかく動物好き

めぐみは猫のクロちゃんをはじめたくさんの牛の世話もする、とっても動物好きな女の子だ。



このセリフ、じつは意外と伏線だったりする。

牧場を案内した後

めぐみ「この機械ができてすごく楽になったんですって」

▲何匹動物がいるの？
△将来は家を継ぐの？
△好きな男性のタイプは？

6日～8日・搾乳ゲームは毎日朝夕１回ずつ

主人公は愛田牧場へ手伝いで行っているので、毎日牛の世話をしなければならない。搾乳（牛の乳搾り）はミニゲームになっていて、その結果しだいでめぐみの好感度が変化する。搾乳は毎日２回ずつあるから、ミニゲームで得られるポイントはかなり大きい。コツをつかんで、いい評価が得られるようにしよう。

なお牧場にいるあいだは、通常と違い朝の搾乳後に風呂に入る。風呂のシステムは春野家と同じだが、前日の出来事を回想する。



毎朝めぐみが起こしてくれる。寝起きがよくないと嫌われるから注意しよう。

CHECK! 結果でセリフが変わる



これがベストの状態でのメッセージ。めぐみにいい所を見せられた。

MINI GAME 搾乳ゲームのポイント

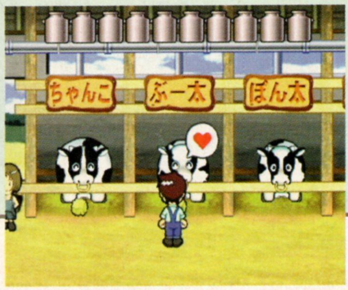
搾乳前の牛のお世話を優先

めぐみは左端の牛から順に搾乳を始める。したがって、その前に牛の状態をベストに整えておけばよいわけだ。搾乳が終わった牛の世話は後回しでよい。

エサとウンチ処理は、最適の距離を計算して動け。左からエサを持って右へ行き、途中でエサを置き、ウンチを回収してもＯＫ！



開始表示が出ているときから行動可能。



牛の前で止まれば、状態がわかる。ハートマークがベスト。

めぐみ編イベントチャート

4日
美瑛駅での出会い
車で愛田牧場へ
牧場をめぐみが案内
リビングで夕食

5日
搾乳ゲーム
リビングでめぐみの誘い
富良野のラベンダー畑へ
搾乳ゲーム

6日
搾乳ゲーム
リビングでめぐみの誘い
北竜町のひまわりの丘へ
搾乳ゲーム
外に出ためぐみを追いかける
裏山で荒井さんの正体判明

7日
搾乳ゲーム
リビングでめぐみの誘い
新富良野プリンスホテルでデート
搾乳ゲーム
めぐみの部屋で星を見る
クロちゃんを追いかけて牛舎へ
牛舎で子牛誕生

8日
搾乳ゲーム
浜中海水浴場

夏編エンディング

愛田めぐみ



5日～7日・朝の搾乳ゲーム後の誘い

風呂に入った後は、夕方の搾乳まで自由時間だ。リビングへ行けば、めぐみが毎日誘ってくれるだろう。そこではかならずブレイクし、デートにでかけよう。このパターンは５日～７日まで毎日共通で、“朝の搾乳→風呂→リビング→デート→夕方の搾乳”という繰り返しになっている。ただし、デートの場所は毎日違うよ。

めぐみ「ねぇ主人公さん。これから○○○へ行かない？」

この後ブレイク！



牧場では、朝から風呂に入る。前日のことをチェックしよう。



その後リビングへ行くと、めぐみがデートに誘ってくれる。





美瑛付近の自然が美しい場所へ毎日案内してくれる。１日目の富良野では、ラベンダーが満開。

北竜町ではひまわりが満開。めぐみには、自然な景観がよく似合う。

※ページ中の▲はベスト選択肢。△はまあまあ、▽はよくない選択を意味します。

5日・富良野ラベンダー畑へ

まずは富良野の花農場“ファーム富田”へ。一面咲き乱れるラベンダーがいっぱいだ。そこで写真を撮っていた人のカツラを、めぐみが取ってしまうアクシデントが発生！　思わず逃げてしまう。

その後喫茶店で休憩。めぐみが東京から北海道へ移り住むことになったいきさつなどが聞ける。



めぐみのドジが炸裂！　なんかすごいものを見ちゃったね……ってことで笑っちゃおう。

6日・北竜町ひまわりの丘へ

6日は北竜町のひまわり畑へ。膨大な量のひまわりの花が迷路になっていて、ミニゲームとしてプレイすることになる。

ミニゲーム後はサンフラワーパークホテルで一休み。ホテルへ行く途中でイベントグラフィックも見られる。ホテルでは、“彼氏”についてさぐりを入れよう。



ひまわりの丘から移動するときに、思いがけず虹が見られる。めぐみは大喜びだ。

MINI GAME ひまわり迷路のポイント

ゴールの位置をつねに把握する

迷路の形はプレイするたびに変化するが、スタートとゴールの位置はいつも変わらない。ゴールの位置さえ把握しておけば、道を選ぶときに間違えにくいだろう。めぐみに対する道の確認は、テクノメイズと同様。わからなくなったらAボタンを押せ。



道がわかりにくいが、ゴール方向へ進めるように近づいていこう。意外と迷路は単純。

6日夜・めぐみを追いかけて裏山へ

6日のデートから帰って、夕方の搾乳をした後部屋にいると、外になにやら光るものを発見。それはめぐみだった。選択肢が出るが、当然後を追え！　めぐみはどんどん山の中へと入っていく。さらに選択肢が出てくるが、この後はとにかく後を追う選択をしよう！　最終的に行き着いた場所では、なんとめぐみが荒井さんと戯れていた！　めぐみって本当に動物好きなんだって実感できる。こうして2人は、共通のヒミツを持つことになってしまう。

荒井さんの正体判明!?

前日、里子さんから荒井さんなる人物についての調査依頼があったのだが……。





めぐみらしいオチが付いたけど、両親に黙って飼っている彼のことをどうしようか？

7日・富良野プリンスでのデート

7日は、気球に乗れるということで新富良野プリンスホテルへ！　初めて乗る気球にめぐみはドキドキ。あえて不安にさせる選択をすれば、思いがけずめぐみのドキドキを肌で感じることもできる！



気球が目的で来たのに、めぐみは不安な様子。本当は元気づけるべきだが……。


不安にさせる選択肢を選べば、自分のドキドキを伝えようとめぐみが手を取って……。



めぐみは別れを気にしていた



3日目のデートとあって、2人の仲はかなり親密さが増している。前日に荒井さんのイベントをこなしていれば、なおさら別れが辛くなっているはずだ。めぐみは別れを惜しんでいるので、再会を約束して励まそう。

コーヒーショップで

めぐみ「一緒にもっといろんな所へ行きたかったね」
△うん。残念だね
▲また会えるよ

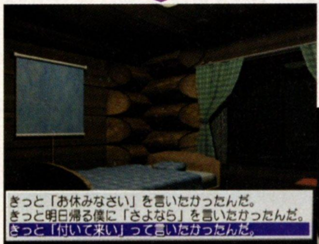
7日夜・クロちゃんを追いかけて牛舎まで

7日夕方の搾乳後部屋にいると、めぐみが星を見ようと誘ってくれる。そこではめぐみの初恋の話などが聞け、ちょっとロマンチックな気分にひたれるだろう。

1人で部屋へ戻ると、なぜかクロちゃんがいる。部屋を出ていくクロちゃんだが、そこで選択肢登場！　この選択肢はとっても重要だ。めぐみとのベストエンドに進みたければ、迷わずクロちゃんを追え！　クロちゃんはどんどん主人公を誘導し牛舎へと連れていく。そこには産気づいた雌牛の姿がある。耕作さんを呼んで出産を見守ろう。無事子牛が生まれたら、翌日はめぐみとともに最後のデート。

星を見ていたら……





星を見た後部屋へ行くと、クロちゃんが意味ありげな動きを示す。付き合ってあげよう。

CHECK! クロちゃんを追いかけろ



主人公が行かなければ雌牛は危なかった。これにはめぐみの家族も大変感謝してくれる。

子牛の誕生に立ち会える！

夏のポイント — 里中 梢
蒼き月の夜とはけんかするべし

間違い電話がきっかけで出会うことになった梢は、じつはネットワーカーでオタクという設定。いつも彼女と一緒にいる取り巻きの“けあふぁりぃ”と“蒼き月の夜”がちょっと目障り？　実際普通に梢に付き合っていると、その2人と離れることは難しい。だが、思い切って自分の本心を示していけば、意外と道が開けるだろう。梢を引っ張っていけるように接するのだ。



パソコン通信では、いろんな自分が使い分けられると語る梢。でも本当にそれでいいの？

梢編イベントチャート

4日
札幌にいれば間違い電話がある
ロイズ平岸店でパソコンを回収
4丁目プラザ前で梢と遭遇
夜・梢から電話がある

5日
札幌駅前で梢らに遭遇
冷やし中華屋台で由子と遭遇
蒼き月の夜と由子がけんか
梢を追って喫茶店へ
喫茶店で青き月の夜とけんか
夜・梢から電話がある

6日
平岸駅で梢と待ち合わせ
羊ヶ丘展望台で梢とデート
梢とけんかして殴る

7日〜12日
夜・無言電話
（6日連続で無言電話あり）

13日
午後外出すると、梢を発見
追跡後、仲直り

14日
朝・梢から電話がある
テイセンホールへ

夏編エンディング

※5日以降の日付は状況によって変化します。

5日・宮越屋珈琲前で陰悪な雰囲気に……

札幌駅前での事件後、梢の後を追えば喫茶店へ行くことになる。もちろん、例の男性2人も一緒だ。梢と蒼き月の夜らは、オタクな会話に花を咲かせるが、C.B.S.はない。ブレイクポイントがあるのは、梢がトイレに立った後のことだ。蒼き月の夜が妙に突っかかってくるので、ここはいっそキレてしまおう！　その場は陰悪になるが、夜に梢から電話がかかってくる。電話では、彼女の話に素直にうなずいておこう。





なにかというと突っかかってくる蒼き月の夜にキレろ！　梢が起こって帰っちゃうけど、流れはこれでOKなのだ！

梢のわがままについていけるか？

蒼き月の夜を見て一緒になって笑うと、梢のウケが悪い。自分が笑うのはいいが人が笑うのは気分が悪いと、どうも態度が矛盾している。

蒼き月の夜の姿を見て

梢「だって頭から冷やし中華かぶった人なんて私生まれて初めて見たんだもん」
▽ほんと笑っちゃうよね。
▲・・・・・・・・・



彼女の機嫌を取るのは難しい。かといって言いなりでもいけないのだが……。

※▲はベスト選択肢。△はまあまあ、▽はよくない選択を意味します。

夏のポイント — 桜町由子
自衛隊の仕事に興味を示そう！



由子は自衛隊に勤務する活動的な女性だ。大型バイクに乗り、主人公をいろんなところへ連れていってくれるのだ。

彼女は本当にサバサバした性格なので、誠意を持って接しよう。もちろん他人の悪口なんか言うべきではない。背伸びをせずにありのままの自分を出していれば、彼女の信頼を選られるはずだ。


由子は自衛隊の広報を担当する自衛官。射撃練習はしても、ほふく前進はしません……。

やっぱり女としての評価が気になる？

由子は大食らいで活動的、サッパリとした性格だが、意外にも他人から見た自分の女としての姿が気になっているようだ。なにげない右のような選択肢でも、彼女の本心が垣間見られる。自衛隊というのが意外だなと思われるほうが、女としてのランクが高いらしい？　男っ気などないようにも見える彼女だが、じつは意外と一途に秘めたものがあるのだ。

由子が自衛官であることについて

由子「私が自衛官だって聞いてどう思った？」
▲ちょと意外だった。
△別に・・
▽そんな感じかなと思った。



かっこいいけど、意外といえば意外ですかね？

※▲はベスト選択肢。△はまあまあ、▽はよくない選択を意味します。

由子編イベントチャート

5日
札幌駅前で梢らに遭遇
冷やし中華屋台で由子と遭遇
蒼き月の夜と由子がけんか
梢を追わずその場に残る
由子のバイクで中華料理店へ
平岸駅まで送ってもらう
電話番号を交換

8日
夜・由子から電話がある

9日
支笏湖へツーリング
苔の洞門へ
丸駒温泉旅館で入浴
札幌のカレー店へ
平岸駅まで送ってもらう

10日
札幌駅前で由子と待ち合わせ
自衛隊千歳基地見学
札幌駅前で別れる

12日
夕方・由子から電話がある
ススキノで由子を発見
深夜喫茶で由子を介抱
由子の初恋の話を聞く

13日
由子を見送って朝帰り
夜・由子から電話がある
島武威海岸へ

夏編エンディング

※日付は梢とのイベントによって変化します。

6日・羊ヶ丘展望台で仲直りデート？

蒼き月の夜とけんかした翌日は、仲直りのお出かけのはずなのだが、当事者たる彼は来ない。結局梢と2人きりのデートになるが、パソコン通信をめぐって彼女と口論してしまう。梢はスネて、プレイヤーの選択どおりのセリフをマネするようになる。これではきりがないので、殴るしかない……？



親にも殴られたことがないとは、正真正銘の箱入りお嬢様。この後怒ってしまうが……。

無言電話の主は梢？

梢を殴ってしまった日の夜から、無言電話がかかるようになる。その電話の主は、やはり梢のようだ。しかし、話しかけても電話は切られるだけ。そんな無言電話が6日も続くが、その後はまた会える。



根気よく彼女の名を呼んであげよう。心が通じるはず。

13日・街で見かけた梢を追って行く！

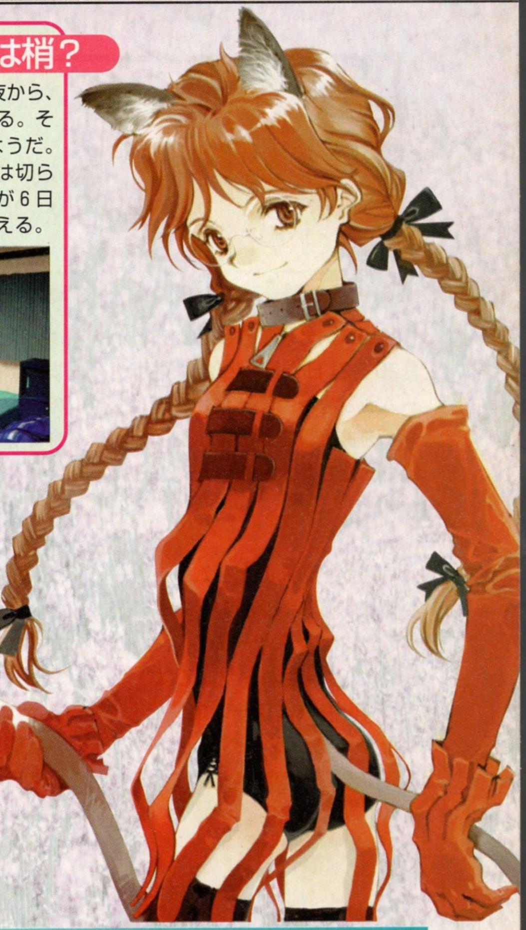
梢とけんかした後しばらくは、彼女とは会えない。梢と次に会えるのは、無言電話が6回以上続いた次の日だ。午後に札幌の街へ出れば、最初に移動した場所で梢を発見する。梢は逃げるが、もちろん追え！　そこで彼女の口からは、思わぬ言葉が飛び出してくる。でも、ありのままの梢でいいのだ。

梢「ねぇ私、どんな女の子になったらいいかな？」

この後ブレイク！



梢がこんなこと言うなんてねぇ……。思わず許しちゃいます。



9日～10日・支笏湖旅行～千歳基地見学

中華の店“宝来”で食事をした日に電話番号の交換をしていれば、数日後由子から電話がかかってくる。翌日のデートの誘いだ。

最初は支笏湖から苔の同門、そして丸駒温泉へと行くルートとなっている。最後にカレーの店へ寄ったとき自衛隊に興味を示せば、翌日は千歳基地の見学ができる。



丸駒温泉では、由子がはしゃいでこんな場面も。本当にドキドキしちゃいます？

由子の誘いには素直に乗ろう！





案内が終わった後で、もっと見たいとせがむとこんな反応が……。本当なんだろうか？

本当に自衛隊を取材してゲームに収録したという珍しいシーン。F-15Jもかっこいい！

12日・突然の電話！由子は泥酔している!!

千歳基地見学をしてから数日後の夕方、また由子から電話がかかってくる。由子はススキノにいるので、すぐに向かおう。彼女は泥酔しており、なにかあった様子。深夜喫茶で彼女の話をよく聞いていれば、なぜ飲み過ぎたのか原因がわかってくるはずだ。

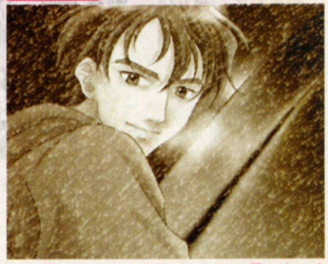


由子さんを探してススキノへ。座り込んでちゃ危険ですよ！

由子「突然だけどさぁ…今から会えない？私、ススキノにいるんだけどさ・・・」

この後ブレイク！

CHECK! 結婚式の相手は誰か？



この男は誰だ!?　由子にとっては思い出の人らしいんだけど……。



だらしない姿で寝込んじゃった由子。でもそんな由子を放ってなんかおけないよね。

ハドソンファンページ　投稿募集！　グッズ・イベント情報満載！

TGSイベントの詳細をレポート！　会報第3号（特大号）

北へ。すずらん友の会

今週は前号に引き続き、去る3月20～21日に行われた“東京ゲームショウ'99春”（TGS）のイベントを拡大版でお伝えしよう。声優さんたちが大活躍したステージイベントなども詳細にレポート！また、TGSで販売された「北へ。」の希少なキャラグッズの数々を紹介するとともに、すずらん友の会会員（本誌読者）にプレゼントだ！

イベント　ファンとスタッフがひとつになった大イベント

毎回たくさんのゲームメーカーが参加する年に2回のゲームの祭典、それが東京ゲームショウ（TGS）だ！今回ハドソンでは「北へ。」を中心にブース展開をし、デモやステージイベントを行った。また物販ブースでは、「北へ。」のオリジナルグッズの数々を販売。本当は北海道でしか買えないオルゴールやスズランのペンダントもあったりして、売り切れ続出という状態だったのだ。



美しく華やかなブースには、たくさんのファンが集まり人が絶えることがなかった。

ステージイベントは、連日たくさんのファンが詰めかけた。最終日のFour Seasonsライブでは、アンコールの声が鳴り止まず急遽4人がアンコール曲を歌うという嬉しいハプニングも！　これには声優さんたちも涙ぐみ、感動の渦のなか暖かく幕を閉じた。

トークショーで聞けたスタッフの生の声

広井王子氏、NOCCHI氏、そして声優さんによるトークショーが行われた。広井氏による「北へ。」誕生秘話や、NOCCHI氏のデザイン苦労談等が聞けた。イラストは、声優さんたちにも大人気のようだった。



声優さんたちとなごやかなトーク。歌のことや、タイトル命名の謎等が明かされた。

「北へ。」感謝祭第1部 Four Seasonsライブ



Four Seasonsは、テーマソングを歌う大谷育江さん、千葉紗子さん、豊口めぐみさん、広橋佳以さんによるユニット。歌と踊りのライブは本格的で、各キャラクターの持ち歌やテーマソングを熱唱したのだ！





歌もダンスも本格的！熱気が客席まで伝わって来た。

白熱のステージ！

「北へ。」感謝祭第2部 公開録音再現ステージ



ファンにはお馴染みのラジオ番組、「Dreamcastアワー 北へ。White Illumination」をFour Seasonsの4人が、ラジオ番組そのままの雰囲気で再現！普段見られない収録中の素顔が見られて、会場は爆笑の渦に巻き込まれた。もちろん大人気（？）の、ハドソンの五井さんも登場。ファンと声優さんとの橋渡しをしてくれた。



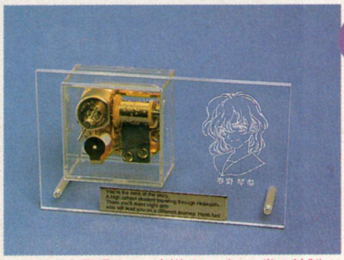
「なんですとー」と声を張り上げると、かなり音が響いてました（笑）。

ラジオ番組は、大谷さんと千葉さんがレギュラー。いつもパワフル！

☆TGS開催特別企画！「北へ。」グッズ大プレゼント!!☆

①「北へ。」オリジナルオルゴール

1名



ゲームにも登場する、小樽オルゴール堂の特製！オルゴール曲になると、全然イメージが違います。

②「北へ。」テーマソングシングルCD

1名



3月25日に一般発売されたシングルCD。ジャケット内側のイラストもポイント高し！

③クリアファイルセット

学校や職場でも大活躍（？）のクリアファイル。4枚1セットでプレゼント。

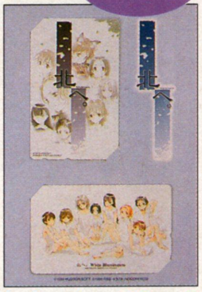


4種セット

1名

④テレホンカードセット

1名



テレホンカードは2枚1組。これも今後は一般販売の予定がない。

ベストコスチューム審査委員特別賞を受賞！

ハドソンのブースは雪が積もった木の中にステージを配置し、まさしく冬の北海道の雰囲気。そのなかで、ひときわ目を引く白い衣装を身にまとっていたのがコンパニオンのお姉さんたち。雪の妖精のような真っ白な衣装が印象的だが、なんと、TGSのベストコスチューム審査員特別賞を受賞した。



可憐な白さが印象的！

これが賞を取った衣装。清楚な雰囲気が「北へ。」にピッタリ。

募集 コンテスト作品絶好調募集中！

ハドソンブースで、近藤編集長が告知募集をしたのが、本誌オリジナルの2つのコンテストだ。“ラブメッセージコンテスト”は、「北へ。」に登場する女の子に大まじめなラブレターを書き、その愛の深さを競おうという企画！ ゲームをとことんプレイして、その想いを素直に文章にして送ろう。“ファッションイラストコンテスト”は、同じく「北へ。」の女の子に着せたい服を考えてイラストにするという企画。こちらはイラストのウデよりも、ファッションセンスがかなり重要といえる。

2つのコンテストの入賞作品には、ここでしか手に入らない特製テレカや色紙をプレゼント！ サイン色紙、テレカともにとってもレアなアイテムなので、ふるって応募してほしい。

イベントで近藤編集長自身が告知！



台本丸読みの近藤編集長……、千葉さんたちにマイクの使い方を指導されるという場面も……。

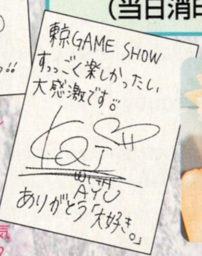
千葉紗子





審査員として乗り気の紗子ちゃん。「ちゃんと全部目を通すから応募してね」だって。

広橋佳以





「審査委員なんて初めて！」とがぜんやる気の佳以ちゃん。彼女の眼鏡にかなうものは？

●審査委員長
広井王子（原作・総合プロデューサー）
●審査委員NOCCHI（キャラクターデザイン）
千葉紗子（春野 琴梨役）
広橋佳以（川原 鮎役）
●賞品最優秀作品賞（各1名）
審査員寄せ書き色紙＋特製テレカ2枚セット
キャラクター部門賞（各8名）
特製テレカ2枚セット

締め切り 4月30日
（当日消印有効）

ラブメッセージコンテスト ファッションイラストコンテスト

“ラブメッセージコンテスト”は、最大400字以内で、どの人物にあてたものかを明記してください。“ファッションイラストコンテスト”は、カラーでもスミ1色でもOK。またはCGでの応募も受け付けています。こちらもキャラクター名を書いてね。応募は、ハガキでも封書でもどちらでもかまいません。最終締め切りは4月30日（当日消印有効）ですが、イラスト作品は随時発表していく予定です。

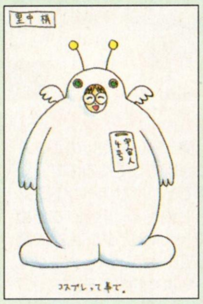
応募のきまり ――― ラブレターの応募も待ってるよ！

あて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
「北へ。○○○○コンテスト」係



賞品用オリジナルテレカはこの2種類！

現在多数の応募作品が集まっているが、イラストに比べるとラブレターのほうがちょっぴり少なめ。特製テレカをゲットしたいなら、“ラブレターコンテスト”が狙い目かも？



●静岡県 YATO
これは梢のコスプレ。かぶり物系も増えてます（笑）。アイデア勝負もアリだよね？



●岡山県 兼定和泉
めぐみらしく活動的なパンツスタイル。ニーソックスがマニアックなポイント？

⑤マウスパッド 8種類 各1名





パソコンを持ってるならぜひ手元で使いたいマウスパッド。でも使っちゃったらもったいないかな？

⑥トレーディングカード プレビューパック-冬編- 5名



1パック＋限定カードをセットで



プレビューパックの第2弾。全18種類ある「冬編」のカードをパック未開封（5枚入り）でプレゼント。そのうえ3,000円以上購入でもらえた限定カード（左）もセットであげる。

プレゼント応募方法

TGSに来られなかった人のために、会場で販売されていたグッズを一同に集めてご紹介＆プレゼント！ 今後は手に入らないであろうグッズが多いので、どうしてもほしい人には、このプレゼントが最後のチャンスになるかもしれない？

なお、「北へ。」オリジナルオルゴール”については、販売元の小樽オルゴール堂（0134-22-1108）で通信販売も受け付けている。プレゼントに当選するか不安な人は、問い合わせてみてね。

プレゼント希望者は、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、このコーナーへの感想と、希望の賞品の番号と名称を書いて、右のあて先まで送ってください。なお当選の発表は、賞品の発送を持って代えさせていただきます。たくさんのご応募をお待ちしています！

あて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
「北へ。TGSグッズプレゼント」係

締め切り4月22日
（当日消印有効）



ゲットバス

●セガ ●発売中(4月1日発売) ●5,800円(ソフト単品)、9,800円(つりコントローラ同梱) ●釣りシミュレーション ●つりコントローラ、ぷるぷるぱっく対応

これで完璧! レイクパラダイス 釣り場ポイントはココだ!

釣果を上げるためにも、ポイントと使用すべきルアーを覚えてしまおう。

天候 時間

朝



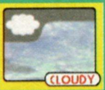
MORNING 6:00-10:00

朝はバスは活動的となり、どんなルアーでも喰らいついてくる傾向にあるようだ。昼はとたんに釣れなくなるので、スタートダッシュを決める上でも朝は重要だぞ。

晴 FINE



曇り CLOUDY



本来のバス釣りでは晴れと曇りではポイントも若干異なってくるのだが、このゲームにおいてはそれほど重要ではなく、気にする必要はないようだ。

では、天候で最も気にすべき項目はというと、それはズバリ雨だ。雨が降るとバスの生息するポイントや活動パターンはガラリと変化する。それに柔軟に対応できないようでは、思ったような釣果は得られないだろう。



晴れor曇りであれば、ココがベストポジションだ!

雨が降っていなければ、INLETとLODGEエリアがオススメだ。まずINLETエリアは水門前に浮かぶブイ周辺が絶好のキャスティングポイント。ここは若干深場になっているので、ディープクランクなどが使える。LODGEは船着き場の周りがキャスティングポイント。ここは浅場なので、ポッパーやスピナーベイトで攻めよう。喰いつきが悪くなってきたら、場所やルアーを変えてみるのも手だ。

狙うのはズバリこのポイントだ!

INLET

とにかくここはブイ周辺の深場を攻めるようにしよう。右の水門前は大物が潜むぞ。





●このルアーがオススメ!

漂っているだけのルアーにも反応してくるので、後半であればサスペンドミノーも使える。「巻いて止めて」というアクションで誘ってみよう。スピナーベイトもよく釣れるぞ。



ポイントが若干深場なので、ディープクランクなどがオススメだ。

狙うのはズバリこのポイントだ!

LODGE

主に左右の船着き場の間を狙う。釣れなくなってきたら、右に移動してみよう。





●このルアーがオススメ!

ここは浅場になっているので、ポッパーやペンシルベイトといった、水面を泳がせるルアーで攻めるのがセオリー。それぞれアクションが異なるので、ルアーの使用方法などは予めマスターしておくように。各ルアーの扱い方については、PERSONAL DATAメニューからTACKLE BOXを呼び出せば確認できるぞ。なお、浅瀬を攻めるのであれば、シャロークランクやスピナーベイトもかなり有効だ。



巻いて止めての繰り返しで、「ポコッ」という音を発する。我慢強く使おう。



一定のスピードで巻き続ける。地面を引きずらない深さで巻き上げよう。

雨 RAINY



雨が降ると、ポイントはどう変化するのだろうか? 地形を把握していないと、まるで釣れないぞ。

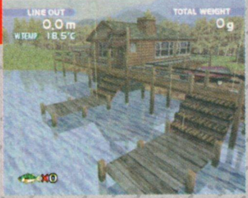


何時であろうとも、雨は浅瀬を狙うべし!

雨が降るとバスは動きが活発になり、餌を求めて浅瀬へと浮かび上がってくる。これは時間帯とは関係なく、とにかく雨が降ったら浅瀬を攻めると覚えておこう。

LODGEは×

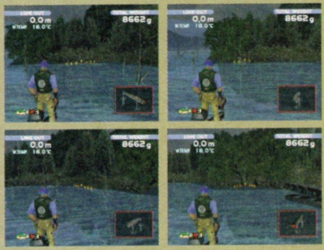
浅瀬といえばLOGDEエリアがおなじみだが、CAPEにはもっと浅瀬が存在するので、そちらの方をオススメする。釣れなくはないが。



狙うのはズバリこのポイントだ!

CAPE

レイクパラダイス中で最も浅いエリアがココ。画面左の取水塔は完全に無視して、中央から右の岩場を攻めてみよう。特にオススメなのが、エリア中央の木陰から右奥のボートまでの間。ここを水面を泳がせるタイプのルアーで攻めれば、100%間違いなく釣れる。

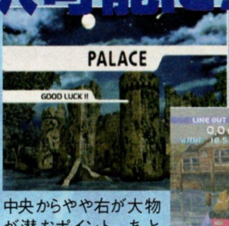


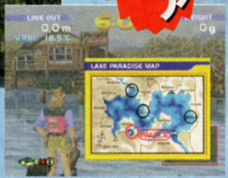
裏技 トーナメントモードであのPALACEエリアが選択可能に！

★★★出現条件★★★

レイクパラダイスエリアで1位になること

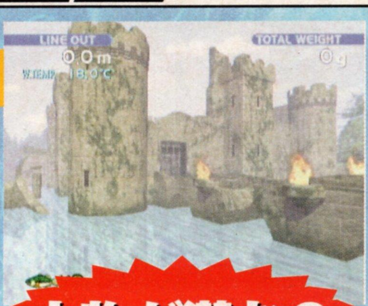
アーケードモードでは最終ステージとして登場するあのPALACEエリアが、コンシューマモードでも使用できるのだ。出現条件はレイクパラダイスエリアで開催されるトーナメントで1位になることだが、今回の攻略記事を参考にすれば簡単に出すことができるぞ。アーケードモードでは超大物が潜むエリアだったが、果たして……？





中央からやや右が大物が潜むポイント。あとは画面右の橋の下にもいそうだが？

第4のエリアが出現！



大物が潜む？

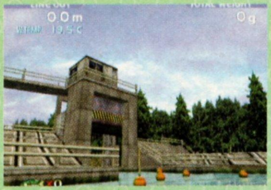
昼 NOON 10:00-14:00



この時間はバスの活動もおとなしくなり、あまり釣れなくなる。

最も釣れない時間帯、とにかく深場を攻めろ！

昼は水温が上がるので、バスは深場でおとなしくしている。また、食欲もなくなり、日頃愛用しているルアーにもあまり反応しなくなるのだ。そこで、深場に潜むバスをワーム系で誘う戦法が有効となる。

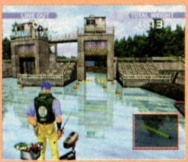


狙うのはズバリこのポイントだ！

INLET

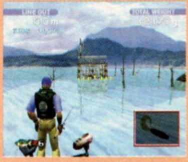
朝と同じポイントではあるが、昼でも絶好のポイントとなる。ただし、喰いつきが悪いのでルアーはワーム系を使うといい。

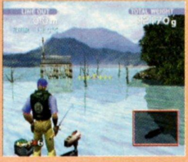




CAPE

画面左の取水塔周辺の深場を、ワーム系ルアーで仕掛けてみよう。釣れなくなったらINLETとココを交互に攻めるのも手だ。





深場を狙うならこのルアーで！

ストレートワーム



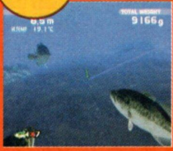
水底を引きずらせず、バスの鼻先にちらつかせるように泳がせる。

グラブ



ストレートワームと同じように使う。喰いつきが悪くなったときにどうぞ。

パドルテール



やはりこれも、フワフワとバスの鼻先にちらつかせるように泳がせる。

夕 EVENING 14:00-18:00



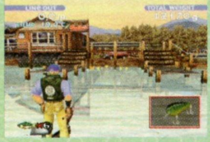
ここでどれだけの釣果を上げられるかで勝負が決まるぞ。

朝と同じでOK！

本来のバス釣りでは時間によって攻略法も若干変わるのだが、ゲームの場合は、雨でなければ朝と全く同じ攻め方で問題ない。釣果がかんばしくなくても、ここで逆転も十分に可能だ。狙え、SUPER BIG!!

LODGE

ポイントは朝と同じで、桟橋の間や、もしくはその周辺など。浅瀬なので、ルアーはシャロークランクやペンシルベイトなども有効だぞ。



スピナーベイト

ここでもコレが役に立つ。やや浅瀬ということで、シャロークランク、ミノー系なども使えるぞ。

ポッパー

同じく水面を泳がせるタイプのバズベイトやペンシルベイトなどでも、得られる効果はほぼ同じ。

INLET

やはり朝と同じポイントを攻めてみよう。ディープクランクとの組み合わせがバッチリ決まって、入れ喰いは間違いなし。マジでオススメだぞ。



ディープクランク

バイブレーションも捨てがたいが、水底を引きずってしまい、扱いは今イチ。使うならコレだ。

浅瀬で釣るなら水面を泳がせろ！

水面を叩く水がバスの動きを活発化させ、バスを水面へと導く。そのため、雨の日は水面を泳がせるルアーが役に立つのだ。当然、使うべきルアーは、ペンシルベイト、ポッパー、バズベイトの3種類で、浮いているだけのルアーに喰いついてくるほどバスは飢えているぞ。入れ喰いを味わいたければ、時間に全く関係なく雨の日の浅瀬をこれらのルアーで攻めてみよう。

ペンシルベイト



水面をジグザグに動かす。アナログキーで「クイッ」と動かすのがコツ。

ポッパー



水面で「ポコッ」と音を立てる。アナログキーで緩急をつけよう。

バズベイト



水面を一定のスピードで走らせる。水しぶきを立ててバスを誘え。

ルアー操作のコツ



ロッドさばきが大きくモノを言うこのゲーム。アナログキーとハンドルをうまく使って、ルアーを細かく操作しよう。

1 アナログキーは慎重に扱え

アナログキーを大きく倒しすぎると、ルアーも大きく大胆に動いてしまう。ゆっくりと絞るように傾けよう。

倒しすぎるな！



2 ハンドルで緩急をつけろ

ハンドルは巻くだけではなく、止めたりして、動きに緩急をつけるのだ。急にピタッと止めて漂わせたりしてみよう。

巻くのをやめて、じっくりガマン

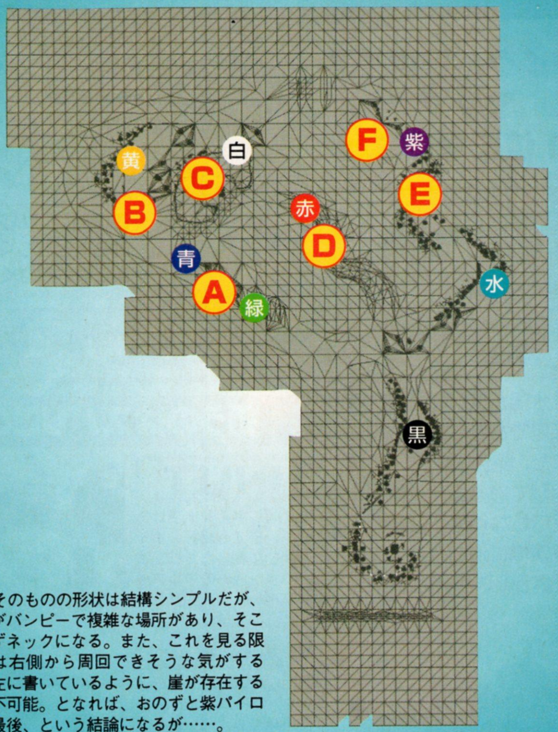


YAMAHA協力

WARP杯 スノーモビル タイムアタック大会 VOL.4

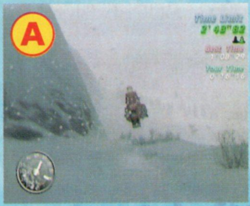
MAPとパイロンの位置を研究する

タイムアタックともなれば、レースゲームでコースを覚えるのと同じように、パイロンの位置とMAPの形状を完璧に把握しておく必要がある。というわけで右がマップとパイロン位置を示したものだが、危険地帯、というか転びやすい場所がいくつかあるので紹介しておこう。それが下に挙げた6カ所だが、Cだけは氷の上ということで単純に操作が難しい場所だが、それ以外はいずれも木々等の障害物があったり、ギャップがあったりする場所だ。基本的にはゆっくり走ればなんとかなるが、タイムアタックゆえにそうも言っていられない。しかし全開走行で突破できる場合もあれば、慎重に走っていてもいきなり転んでしまう場合もある。このように「なぜ転んだのか？」がわからない場合が多々あるので、各ポイントでの完璧な対策が立てづらいというのが現状だ。各自で研究してみてほしい。

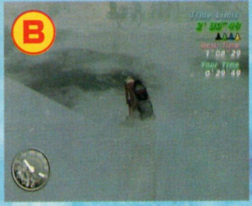


MAPそのものの形状は結構シンプルだが、路面がバンピーで複雑な場所があり、そこがまずネックになる。また、これを見る限りでは右側から周回できそうな気がするが、左に書いているように、崖が存在するため不可能。となれば、おのずと紫パイロンは最後、という結論になるが……。

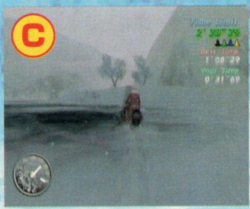
DangerPoint



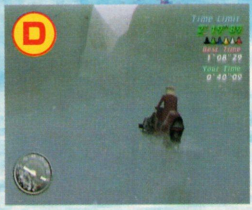
小さなギャップが無数に存在するポイント。高速で走行すると跳ねてしまう。



湖との境目は急な坂になっている。ゆっくりいけば降りることができるが……。



湖は非常に滑りやすい。リヤ荷重をかけて操作するのがベターだろう。



とにかく道が細いうえに曲がり方がキツいのでミスしやすい。要注意ポイント。



森林地帯。木々の間なら全開で抜けられるが、当然リスキーになってしまう。



ちょっとした崖になっており、通過はほぼ不可能。ここをルートにはできない。

パイロンを倒す順番は?

次に重要なのがパイロンを倒す順番。これには個人差があると思われるが、タイムを追い求めるなら最終的にひとつになると予想される。とりあえず無難な行き方としては下のように、スタート直後に黒を倒して左へ曲がり、緑と青を倒す。そのまま直進して黄を倒したらUターンして湖を横断するように白パイロンを倒し、中央のルートに入って赤を倒す。最初の三叉路を今度は左（向かって右）に進んで水色、紫という具合。スタート後直進して、最初に赤を倒すという方法もあるが、その場合、湖の向こうの黄色パイロンの倒し方が難しくなってしまう。うまく湖の向こうの丘に登ることができれば速そうだが、そのまま突っ込むと転んでしまう。

例えばこの順番



これは楽勝。木の陰になっているので見落とさないように。



ここも全開のままで倒すことができる。ここまでは簡単だ。



ギャップでマシンが跳ねるので転びやすい。スピード落とせ。



手前で不意に転ぶ場合がある。ここを倒したらUターン。



丘をゆっくり下ってまっすぐ進むようにして白を倒す。



全開でいけるが難しい。フロント荷重をかけてターンしよう。



パイロンを倒したあと、曲がりきれず背後の壁に激突注意。



ここも結構バンピーなので転びやすい。が、全開でもいける。

好タイムを出すと「宇宙生物」登場!?

パイロンをすべて倒して好タイムをたたき出すと、なんとマップ上のどこかに「宇宙生物フロポン君」や「メガダス」のキャラクターが登場する。そいつを見つけて体当りするとGETしたことになり、そのフラグがパスワードに反映されるのだ。登場するキャラクターは全3体。あまりいかないような場所にひょっこり出現するので、ぜひ探してみよう。ちなみにランキング表の名前の横に表示されているのが、それらのキャラクターだ。



これがキャラクターその1。取ると不気味なことに後ろをついてくる。振り切れない。

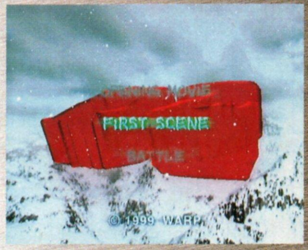


飯野賢治氏による技術解説コーナー

D2を見ればDCがわかる！ ～phase1～

パーティクル

「粒」を表現する方法です。煙や火花といった、粒子の集合体をよりリアルに表現することができます。最近、PS2の機能として注目されていますが、DCでもその力を十分に発揮します。「D2」では"降る雪"、スノモビ等で走るときに"掻きあげる雪"、バトル時の"火花"などに使われています。



体験版で味わうなら、メニュー画面やスノモビで。

間特数がスゴイ！

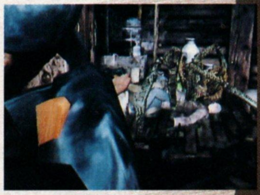
「D2」では植物系のモンスターが多数登場するため、技術の重点を"間接"に置きました。その結果、100近くもの間接を持つキャラクターを設定することも可能になったのです。この動きを見てください！　そして、今後のキャラクターにも大いに期待してください。すごいぞDC！



コイツの間接数は100！　生きたヘビのように、ウネウネと触手が動くのだ。

カメラは潜らない

「D2」では、カメラにきちんと当たり判定を持たせ、背景に潜ってしまわないようにしています。舞台の裏側が見えて、リアルが崩壊するのを防ぎます。



カメラワークとの相乗効果でリアリティも倍増。

エフェクト万歳！

世界のリアル感を創りあげる要素としては、ポリゴンの数だけでなく、エフェクトも重要です。数々の効果が演出する雰囲気を味わってください。



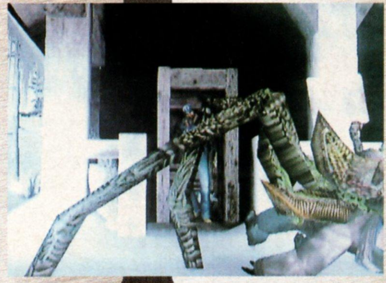
暖炉の火の粉、カップから上る湯気などに注目。

アニメーションのストリーム再生

これはワープだけの技術です。通常、リアルタイムのイベントデータはオンメモリーで再生(あらかじめデータを読み、メモリ上に貯えてからまとめて再生)していたため、ひんぱんにロードしたり、1つのイベントの長さに限界があったりしました。しかし「D2」では、アニメーションデータなどをまるで音楽データのようにGD上から直接読み込んで再生する手法をとりました。このおかげで、派手なリアルタイムイベントをいくらでも切れ目なく流すことが可能です。

マルチストリーム再生

音楽などのデータを、何本も同時に再生する技術です。これは「リアルサウンド」での、写真と音声の同時再生によって可能になった技術です。これのおかげで、左記のアニメのストリーム再生と一緒に、音楽の同時再生もできるのです。



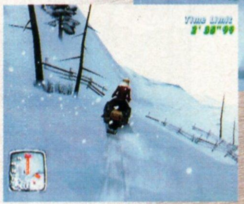
2つのストリーム再生の実力を、まざまざと見せつけるファーストシーンでのイベント。実にスムーズだ。

ただ「雲」なわけじゃない

「D2」は雪が命。でも、ただ風景として「雪」があるのではありません。降る雪の量、雪質、風の動き、フォグにもいろいろなバリエーションがあります。雪面や空間の中で、足跡や雪の流れ、雪煙やフォグといったすべての雪が、リアルに息づいているのです。



エッジで掻きあげられた雪が、雪煙とともに空中に舞う。ラインの様子も注目。



風の強弱によって、降る雪の流れ、風車の回転、木々の揺れ、フォグの濃淡や流れ方がどんどん変わっていく。

ビバ！動物たち

残念ながら体験版では見ることができませんが、「D2」ではいろいろな小動物が登場します。人間とモンスターしか存在しない世界なんて、やっぱりおかしいでしょう。本編に直接は関係ありませんが、ふと立ち止まって空を見上げれば鳥が飛び、遠くの平原をよく見つめてみるとカリブーがいるのがわかります。そんなところにも「D2」のリアルは生きているのです。

スノーモビルタイムアタックコンテストエントリー方法

そろそろ締切間近！　募集内容をもう一度おさらいしておくと、使用するのは「リアルサウンド」初回限定版に付属の「D2-Shock!」。スノーモビル試乗モードの「プロフェッショナル」モードでのパイロン全8本を倒したトータルタイムを競う。リザルト画面のパスワードをワープのHP、http://www.warp-jp.com/snow/内のタイムアタック専用ボードに書き込めばOKだ。賞品も豪華なのでまだエントリーしてない人は急げ！

締切迫る！急げ！

1位…YAMAHAスノーモビル
2位…カナダ旅行相当分の旅行券
3位…スノーボード
上位30名…お好み周辺機器やYAMAHAグッズ

受付期間
3月12日～4月30日

現在のランキング発表!!

このスノモコンテストにアタックしている面々の間では、弊誌のこの欄に掲載されるのも一つの励みとか!? ページの都合上、上位15名しか掲載できなくて残念だが、下の方まで、コンマ台の大接戦なのだ。ところで、名前の後ろについているキャラクターは今回紹介したが、ワープの3DOの名作「宇宙生物フロポン君」や「メガダす」を知らない人も少なくないらしい(笑)。



4月2日現在もまったくもって大激戦。トップグループの必勝法を知りたいですな。

ごきげん
チャオ!チャオ!

かわいいイラストを特集するチャ～!

チャオ!「ソニックアドベンチャー」が発売されてから、もう4ヵ月経ったね。でもチャオにはまだ秘密がいっぱい! そこで今週もチャオチームに突撃インタビュー!!



ドリマガ読者から届いたチャオのイラスト&コミックの特集だよ!!

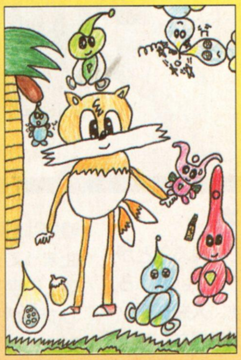
今週はまず、ドリマガ読者から届いたイラストを大紹介! それも小学生のお友達から届いたイラストだけを紹介していくよ。じつは今週は紹介できなかったけど、4歳のお友達からもチャオのイラストが届いていたりするんだ。チャオのかわいらしさって、誰にでも受け入れられるものなんだね。イラストと併せてコミックも紹介しているんだけど、みんなも覚えがあるようなことばかりでしょ? これからもイラストは随時紹介していくので、見るだけじゃなくてみんなも参加してね。

⬇和歌山県/吉川由佳ちゃん(小学6年生)





⬆北海道/狩野由衣ちゃん(小学2年生)



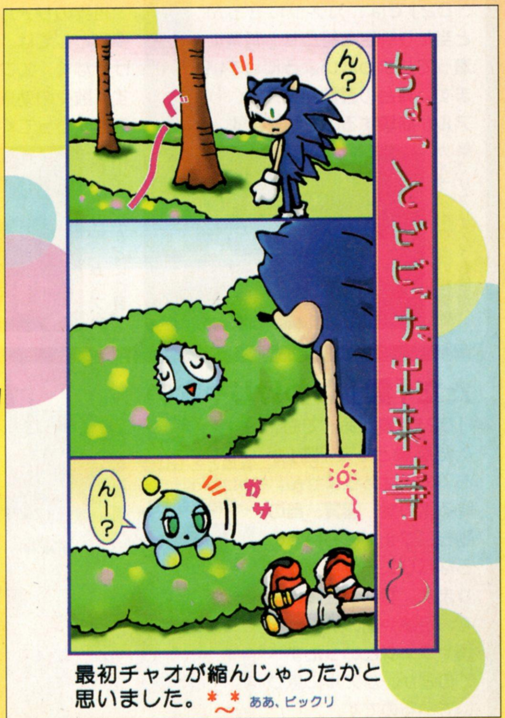
⬆東京都/中じまたつ海くん(小学2年生)

⬆➡吉川由佳ちゃんと直樹くんは姉弟なんだよ。2人で仲良くチャオを育てているのかな? それともお父さんやお母さんと一緒に遊んでいるのかな? イラストを描いたら、またドリマガあてに送ってね!

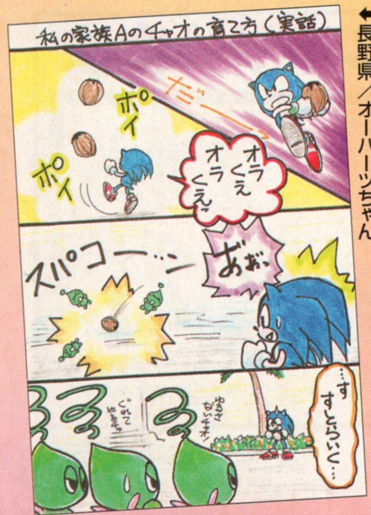


⬆和歌山県/吉川直樹くん(小学4年生)

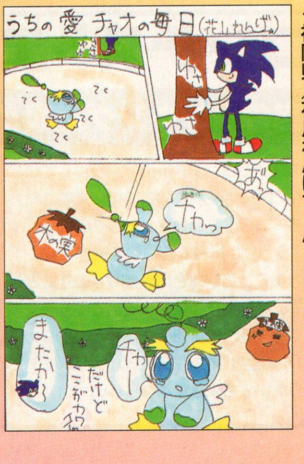
➡このコミックはCGで描かれているよ。タイトルに「ちょっとビビった出来事」ってあるけれど、本当にチャオっていろんな場所にもぐっちゃうよね(笑)。どこでも眠れちゃうなんて、大物の証かな?



⬆宮崎県/アコーちゃん



⬅長野県/オーパーツちゃん



⬅福岡県/花月れんげちゃん

おたより待ってるチャオ!

2週に渡ってちょっぴり特別編でお送りしてきたけれど、次回4月23日に発売する号からは、また編集部で育てているチャオの紹介や、読者のチャオ自慢をお送りするね。そろそろ話題のライトカオスチャオの秘密なんかもお知らせしたいなぁと考えているんだけど、まだ早すぎるかな? みんなの意見も聞かせてね。

「愛チャオをドリマガでデビューさせよう」企画も、引き続き参加者を大募集中だよ。自分の育てているチャオを、全国のチャオブリーダーに見てもらいたい人! 電話番号かメールアドレスを明記のうえ、下記のあて先に送ってね。住所や氏名も忘れずにね。もちろんイラストやグッズも大歓迎。みんなで参加してね。

あて先 〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
「ごきげん チャオ!チャオ!」係

春の特別企画 チャオチームに聞く!

チャオBBSにようこそ!!

「ソニックアドベンチャー」とドリームキャストがないと見られないホームページ。それが"チャオじまん"だ。全国のチャオブリーダーが、日夜自分のチャオ自慢を繰り広げるこのホームページの今後の展開などを、チャオチームに聞いてきたよ。

——ついに"せいせきひょう"も始まって、チャオじまんのページも、残すところ"とりひきじょ"の開始を待つだけですね。

前川　いつごろ始めようかというのを、結構考えているんです。それからどんなチャオをあげようか、というのも悩むところなんですよ(笑)。東京ゲームショウに続き、地方のイベントでもエメチャオのダウンロードサービスを行っているんですが、それでも地域限定になっていますよね。だからといって、せっかく足を運んでくれた人のことを考えると……。難しいですね。

橋本　あまり話すとダメって言われちゃうよ。

前川　プロデューサーの中が、内緒にしていて驚かすのが好きなんで(笑)。

橋本　ＢＢＳを見ている人やドリマガ読者などの要望も聞いて、今後の展開を考えたいですね。できる範囲で応えたいとは考えています。

前川　まだ詳細は詰めている段階なんですよ。なんらかの条件を満たすと、レアチャオがダウンロードできるという形になるとは思います。

——やはりＢＢＳは、よく見ているんですか。

川村　みんな楽しくやっているな、と思いながら見ていますよ。悪気はないんだろうけど、ときどきデマなどもありますよね。まあ、匿名性があるから仕方ないかもしれませんけどね。

——一時期"チャオ遊園地"の噂がすごかったですよね。

川村　私の知らないところで、他のスタッフが秘密のうちに作っちゃったのかと思いました(笑)。

前川　チャオの研究家もいっぱいいますしね(笑)。

橋本　夏休みの自由研究みたいな感覚で、楽しんでもらっているんですかね。

——ときどき間違った内容が書き込まれていたりして、気になったりはしませんか?

前川　基本的には楽しんでくれていればいいなと思うんですが、「"ヤルキナシノミ"を食べさせてはいけない」という書き込みには、一般人のフリをして「それは違う!」と書き込もうかと思いましたよ(笑)。すぐにドリマガで、「食べさせても大丈夫」というフォローがあったんで思い止まりましたけど(笑)。

川村　デマは困るけど、ユーザーさんの感想がダイレクトに見られるという点でBBSは楽しいですよね。小説や自慢話なども、楽しく読んでます(笑)。



チャオママ/デザイナー
川村幸子



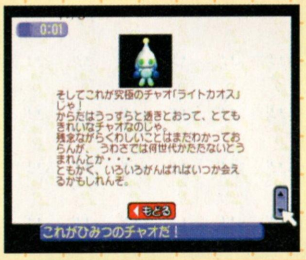
チャオパパ/プログラマー
橋本善久



チャオパパ/プランナー
前川司郎

チャオ博士は要チェック!!

チャオに関する疑問・質問に答えてくれる頼もしい味方、それがチャオ博士。もちろんチャオチームがきちんと監修しているから、わからないことはメールで聞いてみてもいいよね。それに最近は、攻略本で公開されたあのニューフェイス、ライトカオスチャオの画像も公開されているんだよ。



神秘のベールに包まれるレアチャオ。その秘密も明かされるのかな。

タイチャオとのあいだに産まれたチャオはみんなスクスクと育っているよ!!

東京ゲームショウでのおみあいで産まれたチャオを全部紹介するね(3体は、タイチャオ以外とのおみあいだよ)。今回紹介するのは、卵をフリフリして産まれたばかりのチャオたち。だからまだ、ヤシの実のごはんもあげていないし、動物さんを抱っこさせてもいないんだ。それなのに、こんなにいろんなチャオになっているのは、おみあい相手の全国のブリーダーが育てているチャオの特徴を受け継いでいるからなんだよね。今後どう成長していくかは追って紹介していくので、楽しみに待っていてね。



サンライズ英雄譚 CHRONICLE

サンライズ・ロボットをリアルCGで紹介

VOL.10 - SUNRISE ROBOT OF CG WORLD

「機動戦士ガンダム」

MS-06ザクII

サイド3の独立国家“ジオン公国”によって開発された初の量産型モビルスーツ。



ザクIIは、ジオン軍で最も大量生産されたMS。汎用性にも富んでおり、多様な気候・地形・状況に適応させた局地戦用型も開発された。







連邦軍の兵士同様、一年戦争で最も犠牲となったであろう、ジオン軍一般兵。終戦間近には、学徒動員もされた。パイロットスーツのカラーは、モスグリーン。

解説 ザクは、テレビアニメ『機動戦士ガンダム』に登場した、ジオン軍のモビルスーツ（以下MS）だ。この機体は、通称で「ザク」と呼ばれているが、正式には「MS-05ザク（旧ザク）」の改修型で、名称を「MS-06ザクII」という。MSを得たジオン公国は、人類史上初の宇宙艦隊戦となったルウム戦役にザクを大量導入。この兵器によって生み出された新たな戦術により、3倍の戦力を持つ連邦軍を圧倒することに成功した。この事態を重くみた連邦軍は、その後ガンダムの開発に着手したのだった。

DATA

【TV】『機動戦士ガンダム』

名称：MS-06ザクII
全長：17.5メートル
重量：56.2トン
武器：120mmマシンガン、240mmバズーカ、ヒートホーク…他
操縦者：ジオン兵
備考：●全装備時重量／74.5トン●ジェネレータ出力／976KW●センサー有効半径／3,200メートル●装甲材質／超高張力鋼

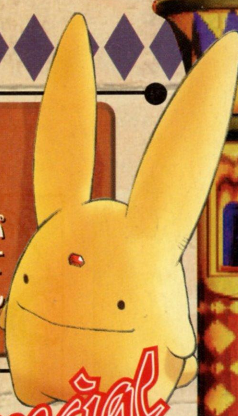
ディレクターズ サンライズ英雄譚ノート

お決まりというか、やっと発表ができた量産型ザク。同時にシャア専用ザク（P.108参照）も決定し、この2体のモデリングは違っています。イラストにもあるように、このザクは内部フレームまで作り込んであり、いろいろな動きをします。もちろんフレームが見えていないときは、見える部分だけなので、フレームは視覚的には関係なくなってしまいますが……。（アトリエ彩・前田）

公式サイト開設！ 人気投票も実施中!! http://www.atsai.co.jp/~sun/

発売記念集中連載 ぷよぷよ～ん

ぷよぷよ～ん ぱらだいす

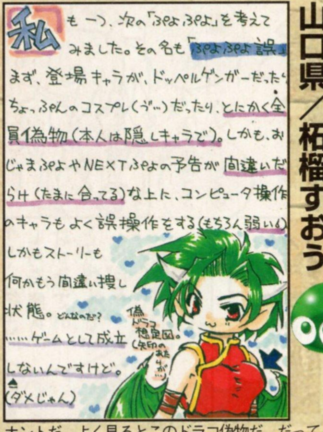


第9回

「ぷよぷよ～ん」も発売されて、さらにパワーアップしたこの「ぷよぷよ～んぱらだいす」、略して『ぷよぱら』。今回特別にたくさん届いた文字情報を中心にお届け！

今回の『ぷよぱら』は、次のぷよぷよの名前勝手に予想スペシャル。みんなの応募の中から選りすぐりの5作品を紹介。辞書を引いてみると語、号、悟、GO……。5（ご）と読む言葉はたくさん。これだけたくさんの候補あれば、いくらでも名前を考えられちゃうね。でも大事なのはその名前に合ったストーリーだけど。

山口県／柘榴すおう



ホントだ、よく見るとこのドラコ偽物だ。だって、胸があるもん。ドラコにはこれでいいのかもね。

●次のぷよぷよの名前勝手に大予想！スペシャル

――それではさっそく、みんなのアイディアを紹介していきましょう。

●「ぷよぷよ語録」

思い切って5、6の2枚組。「語」はぷよの通じないテ○リス人等との戦い。ぷよvsテト○ス。「録」は、使えるゲームの種類を増やすアドベンチャー。（千葉県／立澤沙緒里）

――いきなり、2本組ですか。「語」は今流行の異種格闘技戦のパズルゲーム版というヤツですな。これはいいかも。「録」の使えるゲームとは、コ○ムスとかが増えるのかな？　もし実現したらスゴいゲームになるね。

●「ぷよぷよごーじゃす」

ぷよぷよ～んであれだけキレイなら、5作目はもっとキレイになるだろうと思い「ごーじゃす」とつけました。（静岡県／夜桜）

――それはもう、画面がゴージャスなのは当たり前。ぷよもゴージャス。アルルもゴージャス。宝石がちりばめられた服を着て。オマケに、パッケージもゴージャス。なんと、ダイアモンド付き!!　で、お値段は10万円。うーむ。考えが貧困だな……私。

●「ぷよぷよGoo（ぐう）」

ついに、カーバンクルが主役に！　そして、エンディングではその正体が……。ここから先は、実際にプレイしてください。（大阪府／HOLLY）

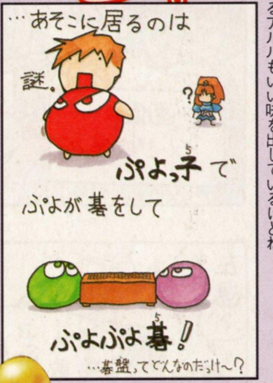
――カーバンクルの正体というとやっぱり、クリアした後に、カーくんが光に包まれて、その中からかっこいいお兄さんとか、キレイなお姉さんとかが……。うーん、気になる。

●「ぷよぷよ564（ごろし）」

ぷよ殺人事件を追って、ぷよぷよ勝負をしつつ犯人を探しだすゲーム。ぷよシリーズ初のアドベンチャーパズルゲーム。シリーズ564本目のギネスに挑戦だ！（埼玉県／めろんぱんだ）

――ぷよ殺人（？）ですか。しかし、みんないつもぷよを殺してるような気が……。えっ、あれは消してるだけ？　それにしても、まだ4までしか出てないのにもう564本目ですか。

埼玉県／二宮裕志



ぷよぷよっ子が何とも言えず可愛い……。その後ろにいるアルルもいい味を出しているけどね。

お手紙募集中

「ぷよぱら」では、まだまだイラストを募集中。美少女（美男子）コンテストの投票は終わっちゃったけど、このキャラクターのここが好きというハガキも受け付けてます。掲載者にはぷよグッズをプレゼントしちゃいます。



TEXT：KAMKIE
CG ILLUSTRATION：TOBE SUNAHO／NAMIHEI

もう1つのぷよぷよ～ん チコの日記

毎週更新 Chico's Diary その9

「ぷよぷよ～」で仲間に加わった幸せなチコが綴るぷよぷよ～んのほのぼのサイドストーリー「チコの日記」。今回はどんな出会いがあるのかな？

お掃除の敵

お勉強の時間が終わって、今日もまたいつものようにドラゴンさんと遊びに行こうとしたら、ふいにおばあさまに引き止められた。「いつも使ってる部屋なんだから、たまには自分で掃除しなさい」だって。確かにこの部屋は最近少しホコリっぽい。私は早く遊びに行きたかったんだけど、とりあえず言うとおりにお掃除をしてからドラゴンさんのところに行くことにした。おばあさまの言うことはごもっともな話だし、ここでおばあさまを怒らせると後がコワイしね。お掃除は高いところから、という鉄則に従ってまずは本棚から。本棚にはいつも勉強に使っている本から、どこの言葉で書かれているのかさえわからないような本まで、いろんな本が並んでいる。よく見るとその中に一冊だけ、背表紙に何も書かれてない不思議な本がある。少し気になって掃除の手を少し休め、その本を手に取ってみると、どうやら何かの物語らしい……。……しばらく読みふけってから、お掃除するのをすっかり忘れていたことに気が付いた。もう外は少し暗くなっている。大慌てでお掃除をしてすっかり待たせてしまったドラゴンさんのところに行くと、ドラゴンさんは待ちくたびれて寝ちゃってたの。明日はドラゴンさんと一緒にこの本を読もう。そう思って、私もドラゴンさんの隣でちょっとひと休みした。

おハガキのあて先■〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンクパブリッシング(株) ドリームキャストマガジン編集部「ぷよぱら」係
※ソフトバンク(株) 出版事業部は4月からソフトバンク パブリッシング(株)に変わりました。

登場人物紹介

マグ・ランチャー
代々優秀な冒険家を輩出してきたランチャー家の一人息子。立派な冒険家を目指し修行中だが、オッチョコチョイな性格で失敗も多い。16歳。

リニア・キャノン
行方不明になっているマグの父の手紙を持って、マグを訪ねてきた謎の少女。花や木々を蘇生できるなど不思議な能力をもつ。マグの家に住む。

チェイン・ガン
ランチャー家と代々ライバル関係にあるガン家の一人娘。負けず嫌いな性格で言葉遣いも乱暴だが、マグのことが気になっている。15歳。

オイゲン・ルイトポルト
軍国主義国家として強大な力を誇る第8帝国の皇太子。自らの野望のためにマグのいる町へやってきた。ロリコンでリニアをつけ狙っている。



「神機世界エヴォリューション」●ドリームキャスト●セガ／ESP／スティング●冒険活劇RPG●発売中（1月21日発売）●5,800円●1人プレイ専用



戦国TURBファンページ じのたい

●NECホームエレクトロニクス
●発売中（1月14日発売）●5,800円
●アクションRPG●1人プレイのみ

先週は唐突に休んでごめんなさい！　別に「じのたい」が終わったわけではないので、びびった読者様も安心してね。大丈夫、「じのたい」はまだまだ続くよ～！

今週のひとこと

「さぁ、つぎはきみが、しあわせになるばんよ」（プロアデ）

うさぎを無理やりねこに変換した後、くまに向かって言い放ったひとこと。インチキ宗教みたいである。ねこ将軍にとって、ねこであることは幸福なこと。本人が拒否しても将軍にとっては、くまは幸せになれるし、ねこ兵士も増えるしで誰にとっても不都合のない行為なのだ。読者諸氏も人に何かを勧めるとき、このひとことを思い出してほしい。このドラマシーンは教訓である――。



やっぱり勝手なねこ将軍。悪意はなさそうなのが、さらにやっかいである。

街で見かけたTURB世界

コスプレ写真ついに来ました

●私が母とともに街を歩いているとき、すぐ近くの横断歩道を1人の少年が渡ろうとしていました。その時、1台の赤い車が少年をふっ飛ばして走り去りました（ひき逃げってこと）。でも、ゆうに2mは飛んだ少年は、立ち上がって歩いていきました。なんか。。。

（神奈川県・菊蔵）

★たまにいるよね、はねられて平気な子ども。多分体重が軽いからなんだろうけど、2mはちょっと尋常じゃねえな。なんか。。。



やったね写真投稿一番乗り。ぷり・にゃっぺに特進！（東京都・紫月花弥）

あと、すげぇ裏技も来ました。

以前紹介した、死んだ兵士を復活させる裏技の究極応用法が届きました。

●1．ゲームを進め、たくさんの兵士がいるセーブデータをロードする。

2．A＋B＋X＋Y＋STARTでリセットをかけ、ゲーム初期画面に戻す。

3．メニュー画面で「はじめて」を選択し、最初からゲームを始める。

4．ステージ0に出陣し、保健室の裏手にある“ふぉあふぁらーん”を拾って撤退する。

5．陣モードでステータス画面を呼び出し“せいとん”を選択する。

6．“いどうもとのせんたく”で生きている兵士を選択する。

7．“いどうさきのせんたく”のときにカーソルを空欄に移動させてBを押し、“せいとん”をキャンセルする。

8．カーソル位置はそのままでAボタンを押す。

9．リセット前にその場所にいた兵士のパラメータが表示されるので、“ふぉあふぁらーん”を使ってやる。

10．リセット前にいた兵士が武器、アクセサリを装備したまま復活する。

（青森県・李 紅蘭Mogtan）



いきなり超強いねこ軍になれる。ふぉあふぁらーんを取りまくれ。

恒例!! イラスト運動会



ぷり

ゲーム中同様、ミステリアスな雰囲気のモリーナ。相変わらずの人気です。ぷり・にゃっぷに昇格。

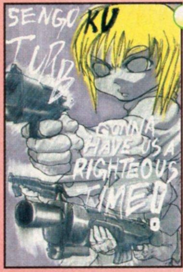
（東京都・花藤チャクラ）



ぷり

こちら新兵、こるりやさん。独特なタッチでにぎやかに描いてます。ご苦労様。ぷり・にゃっぴです。

（群馬県・こるりや）



ぷり

久しぶりに登場のタカツキMハラさん。カッコイイ！　持ってる銃は水鉄砲？　それとも光線銃!?

（大阪府・タカツキMハラ）



ぷり

階級制度が実行される前の掲載についてては、階級に反映されないのです。。新兵に平等なチャンスを！

（北海道・中村るーしあ）



ぷり

濃いデフォルメ！　ぷりが手に持ってるのは懐かしのゲーム機セガマークⅢ。俺も持ってました。

（愛知県・幸太郎）



ぷり

出ーたー！　今週のさーじゃんじのちゃん。全体のレイアウトもナイス。いきなりぷり・にゃっぷ！

（大阪府・N・ゆーの）

●応募はこうやってやるんだよ●

ごめんなさい！　現在“くまキー”の発送が遅れています。郵便事故ではないので、もちっと待ってね。「街で見かけたTURB世界」「このキャラのココが好き」「ぼくの夢わたしの夢」「できそこない哀歌」「心の最終兵器」「TURBグッズを作りたい」「イラスト」の各コーナー宛ての投稿だけでなく、ノンジャンルの投稿もお待ちしています。投稿者は採用のたびにぷり・にゃっぱ→ぷり・にゃっぴ→ぷり・にゃっぷ…と階級が上がっていくシステムですが、初めての人にも景品を進呈します（遅れ中）。

〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンクパブリッシング（株）
ドリームキャストマガジン編集部
「じのたい（各コーナー名）」係

※採用者には「くま」ぬいぐるみ進呈！

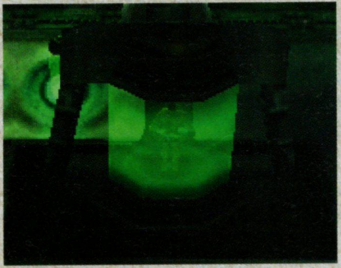
緊急レポート!!
「生体兵器エクスペンダブル」秘められた衝撃の事実!!


人質は、このような超低温浮遊装置に入れられ運搬される。

ここに1冊の汚れた日記がある。損傷が激しく、よく見ると汚れは血であったりする。これを我々は地球からわずかの距離にある無人のコロニーで見つけた。おそらくここの住人のものだったのだろう。しかし今となっては、彼らがどこに行ったのか知る由もない。

とりあえず血糊でバリバリになったページをめくる。するとそこには我々だけでなく、全人類を震撼させる恐るべき内容が記されていた！

「○年△月×日。彼らがここを乗っ取ったとき、彼らは我々の方法論とテクノロジーも数多く手に入れた。占領された施設のひとつには、〝エクスペンダブルプロジェクト〟を進めていた研究所もあった。彼らはこのテクノロジーを自分たちのものにする気でいるようだ。野蛮で歪んだ考えの持ち主である彼らは、我々のように自分達で兵士を育てようとはせず、立派に成長した人間が自分たちの命令通りに従うゾンビ兵士となるように遺伝子コードを組み替えようとしている。もっとも今までのところ、彼らの計画は成功していないようだが……」


この状態になると、もはや人質を助け出す手だてはなくなる。

「×月◆日。（中略）格好の人質を捕らえると、まず彼らは人質の衣服を脱がして麻酔をかけ、研究所に運ぶための超低温浮遊装置に入れる。彼らを救うためには、装置に入れられる前に人質に触れなければならない。超低温装置に入れられてしまった後では、装置の防御機能が作動し始めてしまうからだ。もし人間が装置に触ると、周囲に◆×◎△めることになる（損傷が激しく判読不能）。だから我々は、超低温装置の機能が作動するのを防ぐために、彼らが持っている鍵を見つけ出す必要がある。だが仮に装置を停止させても、もはや手遅れだろう。彼らが施した転化プロセスを逆行＝Σ÷、逆に我々に」

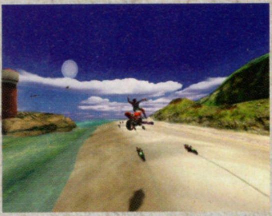
突発的に何かが起きたのか、日記はここで終わっている。一体〝彼ら〟とは何者で、何処から、なんのためにやって来たのか。そしてなぜコロニーには住人の死体すらないのか。謎はあまりにも多く残されたままである。

くるくるいまじにあ新聞社
1999年4月23日発行
発行：ソフトバンク　パブリッシング株式会社
編集：イマジニア株式会社

発売直前!!
「レッドラインレーサー」ずっこけぎゃらりぃ・・・

いよいよ発売が20日後となった「レッドラインレーサー」。楽しみにしている人も多いと思うが、このコーナーでは「美しくもお間抜けな、正しいコケ方」を2回にわたって追求していきたいと思う。賢明なるドリマガ読者も発売日を待って、この〝ズッコケの美学〟をとことんまで追求し、堪能していただきたい。


何10メートル転がれるかを競うのもよし！


高さだっていける。これは推定10メートル飛んだとこ。

田代専務への応援メッセージ一挙公開!!

「ハガキを送ってくれたみんな、ホントにありがとう！　なんと僕の手元には、200通を超える数のハガキが集まりました。どれも熱いメッセージばかりで、本当に専務冥利に尽きます。みんなからの声援にイマジニア・イマディオは支えられています。全員に返事を書けないのが残念だけど、これからもよろしくね♡

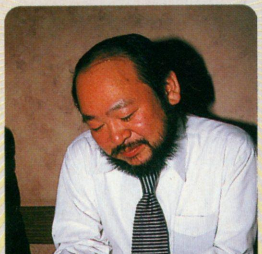
〝タッくん〟ことイマジニア・田代専務」

と、田代専務も大感激するほど多くの熱きメッセージが寄せられた。その極一部を紹介していこう！

「サターンを捨ててない田代専務にすんごい好感がわいた!!」（埼玉県 新井さん）

「プレステの販促ポップをドリマガに出す度胸の良さには大いに期待できそうだ。ネクタイがずれてるところもイカス」（新潟県 小出さん）

「DCでも『EVE』や『DESIRE』のようなAVGを出してほしいです。」（兵庫県戎谷さん）


みんなから届いたハガキは、全部専務が目を通したよ。なんだか〝ある計画〟が浮かんだみたい？

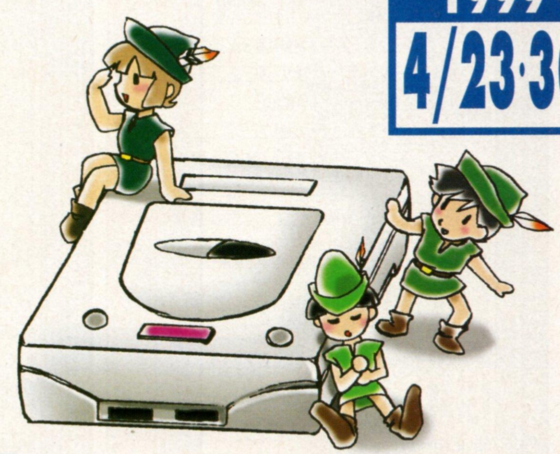
ぐるぐるいまじにあ新聞 第8号!!

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1999
4/23·30

CONTENTS



Weekly DATA STATION セガサターン データステーション

期待の新作 USER DATA TOP10

残りのタイトル数自体、カウントダウンが入ってきたけれど、その分各タイトルは粒ぞろい。みんなは最後の記念にどれを買うかな？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ソニック 3D フリッキーアイランド	セガ／'99年予定	296
2	3	ストリートファイターZERO3	カプコン／今夏予定	201
3	6	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／4月29日	199
4	2	ワーズ・ワース	エルフ／発売日未定	197
5	5	With You～みつめていたい～	NECインターチャネル／7月予定	195

ソフト売上げ SHOP DATA TOP10

セガサターン最後の注目作とも言えそうな「ダビスタ」がついに発売！ 限定バージョンのセガサターン本体も発売中だ。じっくり遊べ！

順位	前回	タイトル	データ	週間本数	推定累計本数
1位	NEW SOFT	ダービースタリオン	アスキー／'99年3月25日発売／6,800円／SLG	3万5574本	3万5574本
2位	前回2位	アイドル雀士スーチーパイ シークレットアルバム	ジャレコ／'99年3月18日発売／4,800円／ETC（18歳以上推奨）	1184本	6303本
3位	前回7位	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション<ソフト単品／4メガRAM同梱版>	カプコン／'99年3月4日発売／5,800円（通常版2枚組）、7,800円（4メガRAM同梱版2枚組）／ACT（一部4メガRAM必須）	1065本	2万2475本

※上のデータのポイントは4月9日号の読者アンケート葉書をもとに編集部で算出したものです。
※左のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は3月22日～3月28日。
★協力店・シータショップ溝ノ口・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック各チェーン店舗・銀座博品館トイパーク・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGASATURN RELEASE SCHEDULE 発売予定タイトルカレンダー

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
99年4月	22日	涼子のおしゃべりルーム	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
	29日	フレンズ～青春の輝き～	7,200円	NECインターチャネル	恋愛ADV	1·4メガRAM対応、②
99年6月	18日	プロ指南麻雀「兵」	5,800円	カルチャーブレーン	麻雀	
99年7月	未定	With You～みつめていたい～	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	
99年夏	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	ストリートファイターZERO3（ソフト単品）	5,800円	カプコン	対戦格闘	4メガRAM必須
	未定	ストリートファイターZERO3（4メガRAM同梱版）	7,800円	カプコン	対戦格闘	4メガRAM必須
99年内	未定	ソニック 3D フリッキーアイランド	3,800円	セガ	ACT	
発売日未定	未定	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	②
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	
	未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	アドヴァンスト V.G.2	未定	テイジイエル	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

【ジャンル】P13を参照
【対応機器】4メガRAM…拡張RAMカートリッジ4MB
【その他】②、③などはそれぞれCD-ROM2枚組、3枚組を表します

WEEKLY セガサターン読者レース

セガサターン SEGA SATURN MAGAZINE Vol. 136 読者参加型企画 WEEKLY 読者レース

このコーナーの見方 このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方は、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点（オッズ）の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票でオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する！

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。あと数回とウワサのサターン版。いよいよ決着間近だ!?

↓オッズ表サターンA 4月9日現在発売済みサターンソフト総本数：1144本

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（18歳以上推奨）	ADV	9.5437
2	2	Pia♥キャロットへようこそ!! 2（18歳以上推奨）〈1、4メガ拡張RAM対応〉	SLG	9.5398
3	3	仙窟活龍大戦 カオスシード〈通常版／初回限定版／サタコレ版〉	SLG	9.5329
4	4	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～〈通常版／初回特典版〉	ADV+SLG	9.5325
5	5	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック／サタコレ版〉	SHT	9.5229
6	6	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.5075
7	7	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	S•RPG	9.4977
8	9	グランディア	RPG	9.4966
9	8	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	ADV	9.4927
10	12	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4901
11	11	ラングリッサーV THE END OF LEGEND	S•RPG	9.4875
12	13	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	9.486
13	14	CULDCEPT（カルドセプト）（サタコレあり）	TAB	9.4843
14	10	グランディア～デジタルミュージアム～	ETC	9.4831
15	15	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	S•RPG	9.4651
16	18	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	ADV	9.4512
17	17	街	NOV	9.4507
18	16	ひみつ戦隊メタモルV	ADV	9.4433
19	19	スーパーロボット大戦F～完結編～	S•RPG	9.4223
20	20	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4174
21	21	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.3996
22	23	ヴァンパイア セイヴァー〈通常版／4メガRAM同梱版〉	ACT	9.3963
23	22	プリンセスクラウン（サタコレあり）	A•RPG	9.3909
24	26	リンダキューブ 完全版	RPG	9.3866
25	25	サクラ大戦〈ソフト単品／特別限定版／サタコレ版〉	ADV+SLG	9.377
26	24	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.3743
27	27	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3677
28	28	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	RPG	9.3661
29	29	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サタコレあり）	SLG	9.3514
30	30	シルエット ミラージュ（サタコレあり）	ACT	9.3301
31	31	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3261
32	32	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.322
33	33	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.3204
34	34	ポリスノーツ	ADV	9.3082
35	43	DEVICEREIGN（デバイスレイン）	ADV+SLG	9.3076
36	37	MAEVEL SUPERHEROES VS.STREET FIGHTER〈通常版／4メガRAM同梱版〉	ACT	9.3035
37	35	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.2929
38	36	Pia♥キャロットへようこそ!!（18歳以上推奨）	SLG	9.2908
39	38	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.2622
40	39	慟哭 そして…（18歳以上推奨）	ADV	9.2571
41	41	だいな♥あいらん	ADV	9.2478
42	40	ガングリフォンII〈通常版／ケーブル同梱版〉	SHT	9.2466
43	42	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.238
44	44	バーチャファイター2（サタコレあり）	ACT	9.2336
45	45	レイディアント シルバーガン	SHT	9.2307
46	46	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2248
47	47	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.2238
48	49	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.2212
49	48	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2194
50	50	NiGHTS（ナイツ）（サタコレあり）	ACT	9.2061
51	51	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE（サタコレあり）	SPT	9.1816
52	52	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.1622
53	53	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（サタコレあり）	SHT	9.1181
54	55	アナザー・メモリーズ	ADV	9.1071
55	54	レイヤーセクション（サタコレあり）	SHT	9.1039
56	56	セガラリー・チャンピオンシップ（サタコレあり）	RAC	9.0818
57	57	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.0629
58	58	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0609
59	59	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0532
60	60	ウィザードリィ リルガミンサーガ	RPG	9.0512
61	61	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.0492
62	62	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～（サタコレあり）	PUZ	9.0396
63	63	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.0337
64	64	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG	9.0305
65	65	花組対戦コラムス	PUZ	9.0304
66	66	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0258
67	68	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.0221
68	69	ステラアサルトSS	SHT	9.0218
69	67	BULK SLASH（サタコレあり）	SHT	9.0182
70	70	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	RPG	9.0103
71	71	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	8.9983
72	73	バロック	RPG	8.9886
73	72	バーチャファイター	ACT	8.9857
74	74	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.981
75	75	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.9765
76	76	プリンセスメーカー2（サタコレあり）	SLG	8.9746
77	77	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	8.9709
78	78	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.9696
79	79	怒首領蜂（ドドンパチ）（サタコレあり）	SHT	8.9662
80	80	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）（サタコレあり）	A•ADV	8.9588
81	81	悠久幻想曲	RPG	8.9525
82	82	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9498
83	83	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9458
84	85	バトルガレッガ	SHT	8.9427
85	86	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S•RPG	8.9421
86	89	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.9382
87	87	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年得パッケージ～（18歳以上推奨）	TAB&ADV	8.9375
88	94	メルティランサー Re-inforce〈通常版／初回限定版〉	SLG	8.9365
89	88	バーチャコップ	SHT	8.9319
90	91	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9291
91	84	マリカ～真実の世界～（18歳以上推奨）	RPG	8.9271
92	90	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9271
93	92	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.9218
94	93	ソニックジャム（サタコレあり）	ACT	8.9212
95	100	魔導物語	RPG	8.9162
96	95	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9141
97	96	天地無用！連鎖必要	PUZ	8.913
98	99	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9091
99	98	ダライアス外伝	SHT	8.9077
100	97	スーパーリアル麻雀P7（18歳以上推奨）	TAB	8.9019
101	102	バーニングレンジャー	ACT	8.8963
102	103	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.8949
103	104	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～（18歳以上推奨）	ADV	8.8837
104	108	クーリエ・クライシス	ACT	8.8823
105	105	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.875
106	106	タクティクス オウガ	RPG	8.8715
107	107	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	8.8609
108	155	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション〈ソフト単品／4メガRAM同梱版〉	ACT	8.8571
109	110	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special（18歳以上推奨）	ADV	8.856
110	111	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	8.8555
111	112	ファルコムクラシックスII〈通常版／限定プレミア版〉	ETC	8.8541
112	114	FIGHTERS MEGAMiX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.8511
113	101	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩（いろどり）のラブソング	ADV	8.8467
114	115	アストラスーパースターズ	ACT	8.8448
115	116	真・女神転生 デビルサマナー（サタコレあり）	RPG	8.8438
116	117	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.841
117	118	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.8393
118	121	ルナ2 エターナルブルー	RPG	8.836
119	119	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8325
120	120	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8307
121	122	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.825
122	123	エターナルメロディ	SLG	8.8224
123	124	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.8191
124	125	戦国ブレード	SHT	8.8157
125	127	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8124
126	109	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.8121
127	128	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.8121
128	126	リアル麻雀アドベンチャー「海へ～Summer Waltz～」	ADV	8.8117
129	131	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	8.8093
130	130	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8054
131	132	すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.7948
132	134	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.7948
133	133	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7936
134	139	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.7916
135	138	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	S•RPG	8.7898
136	135	くのいち捕物帖	ADV	8.7868
137	137	スーチーパイアドベンチャードキドキ♥ナイトメア（18歳以上推奨）	ADV	8.7831
138	136	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7819
139	140	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.7735
140	145	七ツ風の島物語	A•RPG	8.7719
141	141	Winter Heat	SPT	8.7714
142	142	三國志V	SLG	8.7713
143	143	英雄志願 GAL ACT HEROISM	RPG	8.7692
144	129	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	8.7681
145	144	パンツァードラグーン	SHT	8.768
146	147	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.7543
147	146	闘龍伝説エランドール	ACT	8.75
148	148	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7464
149	149	世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.7435
150	150	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7391
151	153	パップ・ブリーダー	SLG	8.7375
152	151	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7354
153	152	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7329
154	113	ストライカーズ1945II	SHT	8.72
155	154	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.72
156	156	信長の野望・天翔記	SLG	8.7069
157	158	バイオハザード	ADV	8.6979
158	157	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	ETC	8.6976
159	159	THE HOUSE OF THE DEAD（サタコレあり）	SHT	8.6885
160	160	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.6851
161	161	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.6811
162	162	バーチャコップ2	SHT	8.6771
163	163	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6675
164	164	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6662
165	165	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6628
166	166	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.6615
167	167	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6544
168	168	ラングリッサーIII〈スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG&RPG	8.6503
169	169	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6479
170	170	ウイニングポスト3 プログラム'98	SLG	8.6428
171	175	COTTOn2	SHT	8.6428
172	183	コマンド&コンカー（サタコレあり）	SLG	8.6428
173	171	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.6393
174	172	ストリートファイターコレクション	ACT	8.6377
175	173	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6333
176	176	全日本プロレス FEATURING VIRTUA（サタコレあり）	ACT	8.632
177	177	太平洋の嵐 疾風の艨艟〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.6271
178	178	維新の嵐	SLG+RPG	8.619
179	180	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6172
180	179	ウイニングポスト3	SLG	8.6166
181	181	斬魔超奥義 ヴァルハリアン	S•RPG	8.6153
182	182	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.613
183	191	少女革命ウテナ いつか革命される物語	ADV	8.6129
184	184	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.6084
185	193	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.6062
186	189	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.601
187	186	お嬢様特急	ADV	8.6
188	187	カプコンジェネレーション ～第5集 格闘家たち～	ACT	8.6
189	188	e'tude prologue ～揺れ動く心のかたち～	ADV	8.6
190	190	メタルブラック（サタコレあり）	SHT	8.5988
191	194	レイヤーセクションII	SHT	8.5942
192	195	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5931
193	203	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.5925
194	192	ストライカーズ1945	SHT	8.5911
195	196	デイトナUSA	RAC	8.5911
196	197	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5904
197	198	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付／サタコレ版〉	RPG	8.5882
198	199	大航海時代II	SLG+RPG	8.5849
199	200	6インチまいだーりん	ADV	8.5833
200	185	NOëL3	ADV	8.5806
201	201	ドラゴンフォース（サタコレあり）	SLG	8.5795
202	207	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5793
203	202	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.5769
204	174	Techno Mortor（テクノモーター）（サタコレあり）	ETC	8.575
205	204	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5744
206	205	GRANDRED	SLG	8.5714
207	206	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.5702
208	208	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5677
209	209	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5654
210	210	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	8.5613
211	211	プラドルDISC特別編 コスプレイヤーズ	ETC	8.56
212	212	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5555
213	213	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5548
214	214	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.55
215	215	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.5454
216	216	ルームメイトW～ふたり～	ETC	8.5384
217	217	慟哭 そして… ファイナルエディション（18歳以上推奨）	ADV	8.5357
218	218	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5357
219	219	GAME BASIC for SEGASATURN	ETC	8.5319
220	222	テラファンタスティカ（サタコレあり）	S•RPG	8.5222
221	220	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.5212
222	221	コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～	ETC	8.5208
223	223	大航海時代外伝	S•RPG	8.5172
224	224	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.5151
225	225	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.5142
226	227	プロ野球チームもつくろう！	SLG	8.5135
227	226	瑠璃色の雪（18歳以上推奨）	ADV	8.5106
228	228	スティープ・スロープ・スライダーズ（サタコレあり）	SPT	8.5098
229	229	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.509
230	232	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	8.5087
231	230	BATSUGUN	SHT	8.5069
232	231	ハイパーデュエル	SHT	8.5049
233	234	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5045
234	233	サクラ大戦 帝撃グラフ	ETC	8.5038
235	235	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	ACT	8.5
236	236	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.5
237	237	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5
238	238	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4957
239	239	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.495
240	240	DX人生ゲームII	TAB	8.4892
241	242	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND（サタコレあり）	TAB	8.4859
242	243	アンジェリークSpecial	SLG	8.4833
243	244	提督の決断III	SLG	8.4827
244	241	ソロ・クライシス	SLG	8.4774
245	245	機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	ETC	8.4736
246	246	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.4722
247	247	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.4709
248	249	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4668
249	248	ドリーム・ジェネレーション 恋か?仕事か!?……	SLG	8.4666
250	250	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.4635
251	251	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4623
252	252	恋のサマーファンタジーIn宮崎シーガイア	SLG	8.4615
253	253	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	ACT	8.4583
254	254	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4561
255	255	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4558
256	256	サターンミュージックスクール2	ETC	8.4545
257	257	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4444
258	261	フォトジェニック＜通常版／初回限定版＞	SLG	8.4411
259	273	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	8.44
260	258	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4399
261	259	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4396
262	262	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.4233
263	260	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.4187
264	263	チョロQパーク（サタコレあり）	RAC	8.409
265	264	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4027
266	265	シーバス・フィッシング2（サタコレあり）	SLG	8.4
267	266	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3941
268	267	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.3929
269	268	デカスリート（サタコレあり）	SPT	8.3862
270	269	ファーランドサーガ 時の道標〈通常版／初回限定版〉	S•RPG	8.3809
271	270	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	SHT	8.3793
272	271	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.377
273	272	組み立てバトル くっつけっと	SLG	8.375
274	274	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.3741
275	275	ストリートファイターZERO	ACT	8.37
276	276	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.3636
277	277	エネミー・ゼロ（サタコレあり）	MOV	8.3578
278	278	Find Love2～The Prologue～（18歳以上推奨）	ETC	8.3571
279	281	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.3523
280	279	スナッチャー	ADV	8.3503
281	280	NIGHTRUTH#03 "二つだけの真実"	ADV	8.35
282	282	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.3423
283	283	グレイテストナイン'96	SPT	8.3294
284	284	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3281
285	285	Tactics Formula	TAB	8.32
286	286	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.3188
287	287	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	8.3141
288	288	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.313
289	289	信長の野望 将星録	SLG	8.3125
290	290	太閤立志伝II	SLG	8.3048
291	291	三國志英傑伝	SLG	8.3033
292	292	ジュンクラシックC.C&ロペ倶楽部	SPT	8.3
293	294	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.2953
294	295	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.2916
295	297	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.2863

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

オッズ表サターン全体寸評 最終ランキングへ向けていよいよ大詰め!!

5年にわたる、歴代の名作が集っているオッズ表A。その戦いもいよいよ集結へ向けて大詰め。ほぼ変動のなくなってきた上位下位。最後に一発逆転はあるか？



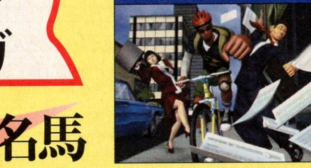
PS移植が物議を醸した（?）「グランディア」。やや後退?

サタマガ推奨名馬

Vol.71 セガサターンの名作にスポットをあてる…

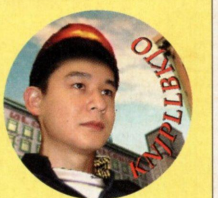
Written by 佐々木イサヲイチ

クーリエ・クライシス



●BMGジャパン／NewLevel
●'98年3月26日発売
●5,800円
●ACT

読者	8.8823
本誌	7.66



遊んで幸せになるゲームを読者に配送したいもんですな。

ソフトDATA 昨年5/8・15号でで初登場。オッズは7.9、順位は329着をマーク。最高オッズは9.125、54着（9/11・18号）であったが、最終的には8.8点台で安定しつつある。意外な高得点は面白さを反映している。

厩舎情報 クーリエ・クライシス ひとくちメモ

サンフランシスコの５つの街をBMXで快走するメッセンジャーボーイ・アクション。道路のあちこちにいる依頼人から書類を預かり、それを制限時間以内に受取人に届けるのが目的。道中、通行人やゴロツキが邪魔だったら、パンチやキック、BMXによる体当たりなどで蹴散らせるのが特徴。また、走行中にトリックプレイを成功させると、その技に応じてさまざまな効果（ジャンプ力アップ等）が得られる。ちなみに、ゲーム中で使われているBMXはGTバイシクル社の実在モデル。

全てのしがらみから解放された自由度を知れ

アクションゲームを称える誉め言葉として「操作しているだけでも楽しい」っていう表現があるよね。たとえば格闘ものだったら、適当にボタンを叩いて流麗な技とかをうっとり眺めているような状態。クリア目的をほったらかしにしてでも、堪能するまであれこれ動かしまくるっていう遊び方かな。「クーリエ・クライシス」も、まさにその部類に入る“プレイ感が楽しい”ゲームだね。端的には、ひたすら書類の受け渡しをするだけの内容なんだけど、BMX買い替え資金が欲しいがためにムチャクチャにBMXを飛ばす疾走感（短時間でクリアすると報酬が多い）は、もう理屈のつけられない原始的な爽快さ。必死こいてペダルを踏む主人公と、いつしか一体化してしまうくらいにね。サンフランシスコの街もサターンにしてはけっこう頑張ってポリゴンを出してて、直線コースも思いのほか遠くまで見渡せたりするからたまらない。それでもサターンの性能じゃムリな超遠景は、空気遠近法でかすませて（つまり表示してない）都会の空気のフォグっぽい雰囲気に仕立てていたりする。こういった、ハードの欠点を逆手にとる巧さも心憎い。建物とかのウェザリングされたテクスチャーも、イヤになるくらい生活臭が漂ってて、“本物の街”とまでは言わなくとも“見事な映画セット”の世界で走っている感じ。そういう中をマックススピードで走るのは無上の喜びですな。金をためてやっと買った高級BMXにまたがっている時なんかは特にね。でも、本当に操作していて楽しいのは、制限時間内に仕事ができなくてクビ（単に画面に「クビだ！」と出るだけのぞんざいさがまた良い）になった後。普通、クリアできなきゃメニューなりタイトル画面なりに戻るもんでしょ？　ところがそのまま好き放題に走れてしまうんですよコレ。ただでさえ走ってて気持ち良いのに、クリアという最低限の足かせまでなくなるからもう大変。何かの拍子に首輪がはずれた犬のごとく、これまで以上に抑制のはずれまくった乱舞ショーを始めるもよし、クソ真面目にトリックの練習をするもよしなのである。楽しみ方は人それぞれだろうけど、“自由度”って言葉の真の意味を思い知らされるよマジに。ちなみに僕の“自由”は、ケーサツに逮捕されるまでにどれだけ倒せるか奮闘すること。何を倒すのかって？　ヤだなあ、わかってるくせに。



ふと気づくと眼前にはこんな状況が。違う！　半分は車がやったんだ！（本当）

check! サービス精神に溢れすぎの裏技の数々

本編も十分すぎるほどに痛快(バイオレンス？)だが、裏技も充実している。パスワードに「SAVAGEAPES」か「XFIFTYONEX」と入力すると、その次のプレイのみ主人公が変化。他には、ポーズ中に「LLRRLRLR」と押して解除するとワイヤーフレームモード、エリア選択画面でZ+Rを押すと隠しエリアに行ける等々。一度お試しあれ。



宇宙人プレイの裏技。操作は変わらないが、パンチやキック、書類の持ち方といったアクションがドえらくあやしい。



なお、説明書のエア360は間違い。正しくはジャンプ中に下＋Z（X）。あと、走行中にR＋ZかL＋Xを押すと……。

最近の読者のコメントは？

サターン後期を代表する名作中の名作。郵便屋さんならぬ、チャリンコ郵便としてロサンゼルス風のイカした街並みをぶっとばせる！ これは爽快なんてもんじゃない。かといってレースではなく、頭脳プレイや格闘も要求される。そういや、これはNAOMI基板の「クレイジータクシー」と通ずるものがあるかも。（鹿児島県・谷井隼人・16歳）

編集スタッフからオススメのお言葉

わずかに出荷された本作はたちまち店頭から消え、リピートの注文が出始めた矢先。米BMG本社がゲーム事業部門売却を発表。それに伴いBMGジャパンもソフトの販売権を失い、ゲーム事業から撤退することに。それが宇宙人の仕返しなのか、知る由もありませんが、本作がレアなアイテムであることは間違いありません。（BMG担当編・石坂）

【来週はドリマガないんだな】「たいっちょう！　待ちかねましたよ、合併号（笑）！　いやー、ちょっと充電、またまたダッシュってヤツですね、隊長」「うむ。次回は4月23日の発売。いや、実はいろいろなことが予定されているのじゃが……」「ノッてきた周辺機器物語は、アスキーアナログミッションスティック。しかもライティングは、たいちょうじゃなくて、期待の編集キッシーなんだな。いやー、『gM』だけじゃなくて、早くこっちもやってほしいのこころ……」「あとは記事で語ってもらおうぞ」「要チェックなんだな」

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
296	299	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.2857
297	293	ポケットファイター〈4メガ拡張RAM対応〉	ACT	8.2843
298	300	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.2739
299	301	パズルボブル3	PUZ	8.2666
300	302	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.2608
301	303	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	8.2608
302	305	ぷよぷよSUN（サタコレあり）	PUZ	8.2593
303	304	SEGA AGES／パワードリフト	RAC	8.2571
304	306	バブルシンフォニー	ACT	8.2564
305	308	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.2557
306	307	パズルボブル2X（サタコレあり）	PUZ	8.2539
307	309	ディスクワールド	ADV	8.25
308	310	Wizards' Harmony	SLG	8.2489
309	311	極上パロディウスだ！DELUXE PACK	SHT	8.2407
310	312	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2326
311	313	機動戦士ガンダム（サタコレあり）	SHT	8.2311
312	314	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	SHT	8.2285
313	315	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.2256
314	317	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.2222
315	318	対局将棋 極II	TAB	8.2142
316	319	Shadows Of The TUSK	SLG	8.2142
317	320	冒険活劇モノモノ	RPG	8.2142
318	321	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.2105
319	322	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	8.21
320	323	マジカルドロップ2	PUZ	8.2083
321	324	アンジェリーク デュエット〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.2068
322	325	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.203
323	326	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2
324	328	悠久幻想曲ensemble2	ETC	8.2
325	329	紫炎龍	SHT	8.194
326	330	怪盗セイント・テール	ADV	8.19
327	331	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.1894
328	332	モンスタースライダー	PUZ	8.1875
329	333	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.1818
330	334	ガンバード	SHT	8.1758
331	296	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.1739
332	335	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1734
333	336	LULU	ETC	8.169
334	337	蒼空の翼－GOTHA WORLD－	SLG	8.1666
335	327	WILLY WOMBAT	ACT	8.1607
336	316	UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）	ADV	8.16
337	338	Find Love'2～Rhapsody～（18歳以上推奨）	SLG	8.1578
338	340	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～（サタコレあり）	PUZ	8.1493
339	341	2度あることはサンドア～ル（サタコレあり）	ETC	8.1428
340	342	ツアーパーティー 卒業旅行へいこう	SLG+TAB	8.1428
341	343	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.141
342	344	UNO DX	TAB	8.1379
343	345	アースワームジム2	ACT	8.1363
344	298	毛利元就～誓いの三矢～	SLG+RPG	8.1333
345	346	桃太郎道中記（サタコレあり）	TAB	8.1316
346	347	Code R（コード・アール）	RAC+ADV	8.1311
347	348	将棋まつり	TAB	8.1309
348	339	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック／サタコレ版〉	ACT	8.1294
349	349	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.12
350	350	大運動会	SLG	8.1186
351	351	BIG HURT ベースボール	SPT	8.1176
352	352	サターンボンバーマン（サタコレあり）	ACT	8.1097
353	353	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	8.1025
354	354	古伝降霊術 百物語（サタコレあり）	ETC	8.1
355	355	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0983
356	356	ブラストウインド	SHT	8.0972
357	357	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.0957
358	358	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0953
359	359	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8.0952
360	360	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0944
361	362	ダイナマイト刑事（サタコレあり）	ACT	8.0923
362	361	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	8.0916
363	363	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.0909
364	364	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.0907
365	365	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.0894
366	366	スレイヤーズろいやる2	RPG	8.08
367	374	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	8.0757
368	367	重装機兵レイノス2	ACT	8.0711
369	368	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0597
370	369	ZAP！SNOWBORDING TRIX'98	SPT	8.0588
371	370	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.0583
372	371	ワイプアウトXL	RAC	8.0555
373	372	ZAP！SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
374	373	ブラックドーン	SHT	8.0526
375	375	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0428
376	376	卒業III～Wedding Bell	SLG	8.0425
377	377	コットン ブーメラン	SHT	8.037
378	378	海底大戦争	SHT	8.0353
379	379	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0315
380	380	MYST	ADV	8.0287
381	381	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0209
382	382	ソルディバイド	SHT	8.0208
383	383	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.0163
384	384	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	8.0091
385	385	バーチャファイターキッズ	ACT	8.0061
386	386	ラストブロンクス	ACT	8.0029
387	387	シミュレーションRPGツクール	ETC	8.0
388	388	バーチャコールS〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	SLG	8.0
389	390	プロ麻雀 極S（サタコレあり）	TAB	7.99
390	391	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9882
391	392	優駿クラシックロード	SLG	7.9803
392	393	実況パワフルプロ野球S	SPT	7.9791
393	394	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.975
394	395	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9736
395	396	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～（18歳以上推奨）	ETC	7.9705
396	397	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9678
397	406	ロードラッシュ	RAC	7.9647
398	398	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.96
399	399	F-1 Live Information	RAC	7.9581
400	414	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	7.9574
401	400	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
402	401	スレイヤーズろいやる	RPG	7.954
403	402	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9538
404	403	ソル・ヴァイス	A•RPG	7.9523
405	389	ZORK I	ADV	7.9512
406	404	大江戸ルネッサンス	SLG	7.95
407	405	ダークセイバー	A•RPG	7.9477
408	407	SONIC R	RAC	7.9369
409	408	DEEP FEAR（18歳以上推奨）	ADV	7.9296
410	409	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.927
411	410	エリア51	SHT	7.9215
412	411	AMOK	SHT	7.9166
413	412	デジグ TIN TOY	PUZ	7.9166
414	413	プロ野球 グレイテストナイン'98（サタコレあり）	SPT	7.9166
415	415	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.9027
416	416	南方珀堂登場	ADV	7.9
417	417	ソビエトストライク	SHT	7.9
418	418	サクラ大戦 花組通信	ETC	7.88
419	419	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.8789
420	420	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔（サタコレあり）	ACT	7.8787

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
421	421	放課後恋愛クラブ―恋のエチュードー〈通常版／初回限定版〉(18歳以上推奨)	SLG	7.8761
422	422	バトルバ	RAC	7.87
423	423	ファンタステップ	ADV	7.8695
424	424	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.8571
425	425	三國志Ⅳ	SLG	7.855
426	426	The Tower	SLG	7.8515
427	427	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
428	428	ワールドカップ'98フランス～Road to Win～	SPT	7.8484
429	429	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	7.8437
430	433	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.8416
431	430	サウンドノベルツクール2	ETC	7.84
432	431	FEDA・リメイク! ～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.84
433	432	トーナメント・リーダー	SPT	7.8333
434	434	羅媚斗(RABBIT)	ACT	7.8214
435	435	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
436	436	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8028
437	437	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8026
438	438	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	7.8
439	439	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.8
440	440	ウイニングポスト2	SLG	7.7987
441	452	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.7966
442	441	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.7924
443	442	テナントウォーズ	TAB	7.7857
444	443	Dの食卓(サタコレあり)	ADV	7.7844
445	444	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7826
446	445	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.7702
447	446	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.7666
448	447	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7659
449	456	セクシーパロディウス	SHT	7.7603
450	449	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.7594
451	448	EVE The Lost One	ADV	7.7592
452	450	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.756
453	451	ビクトリーゴール	SPT	7.7549
454	453	悠久幻想曲ensemble	ETC	7.75
455	454	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
456	455	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.7483
457	457	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7413
458	458	She'sn(シーズン)(18歳以上推奨)	ADV	7.7407
459	459	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.7378
460	460	ファーランドサーガ	S•RPG	7.725
461	461	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.7222
462	462	速攻生徒会	ACT	7.7187
463	463	DX人生ゲーム(サタコレあり)	TAB	7.7159
464	464	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.7142
465	465	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.7076
466	466	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.7037
467	467	プラドルDISC データ編 レースクイーンF(18歳以上推奨)	ETC	7.6923
468	468	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
469	469	スチームハーツ(18歳以上推奨)	SHT	7.6842
470	470	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6837
471	471	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6824
472	473	ぷよぷよ通(サタコレあり)	PUZ	7.6629
473	474	バッケンローダー	S•RPG	7.6585
474	472	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.6451
475	476	テニス・アリーナ	SPT	7.6428
476	477	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.6326
477	478	バーチャル競艇	SPT	7.6153
478	479	月下の棋士～王竜戦～	TAB	7.6
479	480	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.6
480	481	エーベルージュ	SLG	7.5948
481	482	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
482	483	NOON(ヌーン)	PUZ	7.5833
483	484	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5809
484	485	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.5806
485	486	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.5798
486	487	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.5769
487	488	本格プロ麻雀 徹萬Special(サタコレあり)	TAB	7.5769
488	489	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
489	490	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	7.573
490	491	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.5662
491	492	エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～	SLG	7.5625
492	493	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	7.5526
493	494	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN(サタコレあり)	RPG	7.5405
494	495	くるりんPA!	PUZ	7.5405
495	496	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5403
496	497	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
497	498	魔法学園ルナ	RPG	7.5373
498	499	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5304
499	500	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5294
500	501	幻想水滸伝	RPG	7.5238
501	503	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5185
502	502	新テーマパーク	SLG	7.5167
503	516	ドラゴンフォースⅡ ～神去りし大地に～	S•RPG	7.5023
504	504	魔法使いになる方法	RPG	7.5
505	505	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
506	506	本格将棋指南 若松将棋塾	TAB	7.5
507	507	アルカナ ストライクス	RPG	7.5
508	508	仙剣奇侠伝(せんけんきぎょうでん)	RPG	7.5
509	509	上海 万里の長城(サタコレあり)	PUZ	7.4957
510	510	リグロード サーガ2	S•RPG	7.4955
511	511	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4941
512	512	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.4824
513	513	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4807
514	514	金沢将棋	TAB	7.48
515	515	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
516	517	首都高バトル'97	RAC	7.4754
517	518	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.4687
518	519	セガサターンで発見!! たまごっちパーク(専用パワーメモリー同梱)	SLG	7.468
519	520	NHL'97	SPT	7.4666
520	521	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4662
521	522	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.4645
522	523	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
523	524	幻のブラックバス	SPT	7.4615
524	525	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4568
525	526	エアーマネジメント'96	SLG	7.4545
526	527	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4528
527	547	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.4482
528	528	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4474
529	529	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
530	530	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は『愛が勝つ』?～	ADV	7.4441
531	531	リグロード サーガ	RPG	7.4395
532	532	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.4385
533	475	DJ wars	ETC	7.4375
534	533	カプコンジェネレーション～第3集 ここに歴史始まる～	ETC	7.4285
535	536	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.4221
536	534	電車でGO! EX	SLG	7.42
537	535	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
538	537	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.4133
539	538	RAY MAN レイマンよ! エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
540	539	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.4
541	549	せがた三四郎 真剣遊戯	ETC	7.39
542	540	卒業S(18歳以上推奨)	SLG	7.3882
543	541	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.386
544	542	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.38
545	543	ゴジラ一列島震撼一	SLG	7.3769
546	545	ウイニングポストEX	SLG	7.3758
547	546	皇龍三國演義	SLG	7.375
548	548	シムシティ2000	SLG	7.3653
549	550	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3628
550	551	でろ～んでろでろ	PUZ	7.3571
551	552	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ! ～	SLG	7.3571
552	553	エイリアン トリロジー	SHT	7.3548
553	554	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
554	555	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3423
555	556	マンクスTT―スーパーバイク―	RAC	7.3392
556	557	GT24	RAC	7.3333
557	558	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3333
558	559	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.3223
559	560	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3204
560	544	日本代表チームの監督になろう! ～世界初、サッカーRPG～	SPT+RPG	7.3142
561	561	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.3088
562	562	ワンダー3／アーケードギアーズ	ETC	7.3076
563	572	ラブリーポップ 2in1 雀じゃん恋しましょ	TAB	7.3076
564	563	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.302
565	564	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.3
566	565	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.2978
567	566	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2941
568	567	ザ・ホード	SLG	7.2923
569	568	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
570	569	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.2826
571	570	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.2654
572	571	昇龍三國演義	SLG	7.2592
573	573	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2486
574	574	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	7.2413
575	575	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.24
576	576	疾風魔法大作戦	SHT	7.2253
577	577	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.2121
578	578	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
579	579	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.2031
580	580	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.2023
581	581	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.2
582	582	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.1923
583	583	じゃんぐリズム	ACT	7.1875
584	584	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.1836
585	585	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.1764
586	586	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.1764
587	587	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	PUZ	7.1739
588	588	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.1612
589	589	WORMS	SLG	7.1578
590	590	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.1568
591	591	スチームギア★マッシュ	ACT	7.1546
592	592	ゲックス	ACT	7.1538
593	593	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.1428
594	594	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1395
595	595	カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～	ACT	7.1304
596	596	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1282
597	597	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.125
598	598	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.1212
599	599	デジグ アクアワールド	PUZ	7.1176
600	600	Body Special 264	PUZ	7.1176
601	601	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック／ソフト単品)	TAB	7.1125
602	602	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1122
603	604	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1059
604	603	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説(サタコレあり)	ACT	7.1017
605	605	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1
606	606	サンダーホークⅡ	SHT	7.093
607	607	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.0833
608	608	ガンブレイズS(18歳以上推奨)	RPG	7.08
609	609	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	TAB	7.0769
610	611	大牌砦(DAITORIDE)	PUZ	7.0555
611	612	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	7.0555
612	613	天地無用! 魅御理温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	7.053
613	614	Cubic Gallery	ETC	7.0476
614	615	ソード&ソーサリー(サタコレあり)	RPG	7.0435
615	616	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.0384
616	617	神凰拳	ACT	7.0384
617	618	ROBO・PIT	ACT	7.0364
618	619	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0254
619	620	Wizard's Harmony2	SLG	7.0243
620	621	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	7.0222
621	622	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0123
622	610	マジカルホッパーズ	ACT	7.0
623	623	ナイトストライカーS	SHT	7.0
624	624	ドゥーム	A•SHT	7.0
625	625	プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション	SPT	7.0
626	626	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
627	627	パチンコホール～新装大開店～	SLG	7.0
628	628	頭文字D～公道最速伝説～	RAC	7.0
629	630	卒業クロスワールド	ADV	7.0
630	629	テーマパーク	SLG	6.9982
631	638	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	6.9655
632	631	水滸演武	ACT	6.9532
633	632	サイドポケット3(サタコレあり)	TAB	6.9473
634	633	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9411
635	634	ステークスウィナー	ACT	6.9404
636	636	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
637	637	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.92
638	639	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9009
639	651	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	TAB	6.8857
640	640	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	6.8823
641	641	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8818
642	642	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.8818
643	635	七つの秘館	ADV	6.876
644	643	永世名人Ⅱ	TAB	6.875
645	644	ハイスクール テラ ストーリー(18歳以上推奨)	SLG	6.8695
646	645	柿木将棋	TAB	6.8679
647	646	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8593
648	647	王様げーむ(18歳以上推奨)	ETC	6.8518
649	648	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	ETC	6.8437
650	649	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
651	665	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.8405
652	650	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.8378
653	652	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	6.8235
654	653	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド(18歳以上推奨)	SLG	6.8181
655	654	銀河英雄伝説	SLG	6.7987
656	655	ダライアスⅡ	SHT	6.7906
657	656	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.7894
658	657	ブリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.7857
659	658	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7812
660	659	AI囲碁サターン版	TAB	6.7777
661	660	スカイターゲット	SHT	6.7647
662	661	シェルショック	SHT	6.75
663	662	もうぢゃ	PUZ	6.75
664	663	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.75
665	664	海辺(ビーチ)でリーチ!	TAB	6.75
666	666	ゲームの達人	TAB	6.7181
667	667	AI将棋	TAB	6.7169
668	668	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	6.7142
669	669	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	6.7142
670	670	天城紫苑(18歳以上推奨)	ADV	6.7058
671	671	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～(サタコレあり)	SLG	6.6994
672	672	必殺パチンココレクション	SLG	6.6956
673	673	SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2	ACT他	6.6923
674	674	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.6857
675	675	風水先生	SLG	6.6774
676	676	シーバス・フィッシング	SLG	6.6734
677	678	永世名人	TAB	6.6708
678	679	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	6.6666
679	680	ロックマンX3	ACT	6.6544
680	681	GAME WARE VOL.3	ETC	6.653
681	682	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6501
682	683	GAME WARE Vol.5	ETC	6.6493
683	684	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
684	685	ムーンクレイドル	ADV	6.6428
685	686	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
686	689	I miss you.	ETC	6.6326
687	687	プリンセスクエスト〈通常版／特別限定版〉	RPG	6.625
688	688	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6055
689	690	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.6
690	691	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5857
691	692	闘神伝URA	ACT	6.5803
692	693	三國志リターンズ	SLG	6.5789
693	694	麻雀学園祭DX～前日にまつわる奮戦記～(18歳以上推奨)	TAB	6.5714
694	695	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.5574
695	696	ファンタズム(18歳以上推奨)	ADV	6.55
696	697	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.5492
697	698	Cross Romance～恋と麻雀と花札と～(18歳以上推奨)	TAB	6.5384
698	699	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.537
699	715	Girl Doll Toy(18歳以上推奨)	ADV	6.5294
700	700	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	6.5161
701	701	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5048
702	702	卒業アルバム	ETC	6.5
703	703	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
704	704	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
705	705	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4871
706	706	ゲームの達人2	TAB	6.4864
707	677	クリーチャーショック	SHT	6.4782
708	707	ブラックファイアー	SHT	6.475
709	708	だいすき	ADV	6.4736
710	709	IRON MAN/XO	ACT	6.4545
711	710	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	6.4473
712	711	ズープ	PUZ	6.4375
713	712	激突甲子園	SPT	6.4363
714	713	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.4285
715	714	激烈パチンカーズ	ETC	6.4285
716	716	ホーンテッドカジノ(X指定)	TAB	6.4117
717	717	マジカルドロップ	PUZ	6.4081
718	718	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.4074
719	719	闘神伝S	ACT	6.4057
720	720	東京SHADOW	MOV	6.4
721	721	アイドル麻雀ファイナルロマンス4(18歳以上推奨)	TAB	6.3888
722	722	TETRIS S(サタコレあり)	PUZ	6.375
723	723	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.3687
724	724	上海 Great Moments	PUZ	6.3636
725	725	SAVAKI(サバキ)	ACT	6.3333
726	726	m～君を伝えて～	SLG	6.309
727	727	テトリスプラス	PUZ	6.3076
728	728	ウェルカムハウス	ADV	6.2916
729	729	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
730	730	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2801
731	732	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.2666
732	731	爆れつハンター	ADV	6.2637
733	733	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	ETC	6.25
734	734	実戦麻雀	TAB	6.2307
735	735	課兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.2222
736	736	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.22
737	737	STREET RACER EXTRA	RAC	6.2
738	738	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
739	739	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.1857
740	740	actua GOLF	SPT	6.1818
741	741	The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ 英雄伝説	RPG	6.1666
742	742	新海底軍艦	SLG	6.1666
743	743	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1662
744	744	フィッシング甲子園	SPT	6.1538
745	745	平成天才バカボン すすめ! バカボンズ	PUZ	6.15
746	746	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.1477
747	747	SUPER TEMPO	ACT	6.147
748	748	究極タイガーⅡ Plus	SHT	6.1428
749	749	天地無用! 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.1428
750	750	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.1388
751	751	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.1311
752	752	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.1304
753	753	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
754	754	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.123
755	755	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	6.1153
756	756	湾岸デッドヒート	RAC	6.1088
757	757	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
758	758	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	6.0606
759	759	D-XHIRD	ACT	6.0487
760	760	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.0434
761	761	逆鱗弾	SHT	6.037
762	762	ファンキー・ファンタジー	RPG	6.0322
763	763	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.0212
764	764	忍ペンまん丸	ACT	6.0
765	765	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	5.9729
766	766	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.9677
767	767	BUG TOO!!	ACT	5.9444
768	768	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	5.9333
769	769	Tactical Fighter	SLG	5.9259
770	770	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	5.923
771	771	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.9166
772	772	初恋物語	SLG	5.9166
773	773	もってけたまご with がんばれ!かものはし	ACT	5.9166
774	774	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	5.9166
775	775	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
776	776	オリンピックサッカー	SPT	5.9
777	777	平和パチンコ総進撃	ETC	5.9
778	778	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.8823
779	779	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	5.8792
780	780	Jリーグ 実況炎のストライカー	SPT	5.8666
781	781	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.8571
782	782	信長の野望 リターンズ	SLG	5.85
783	784	モータルコンバットⅡ完全版(X指定)	ACT	5.8395
784	785	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.8333
785	786	スペースインベーダー	SHT	5.8285
786	783	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	5.8235
787	787	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.8214
788	788	お嬢様を狙え!!(18歳以上推奨)	ADV	5.8125
789	789	DARKSEEDⅡ	ADV	5.8
790	790	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
791	791	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	RAC	5.7619
792	792	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚	ADV	5.7446
793	793	「占都物語」そのⅠ	ETC	5.7142
794	794	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
795	795	アドヴァンストV.G.(通常版／ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.7027
796	796	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.6296
797	797	Race Drivin'	RAC	5.6089
798	798	タクマラカン ～敦煌傳奇～	ADV	5.6
799	799	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.5789

⬇オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
800	800	アクアワールド 海美物語	ETC	5.5333
801	801	出動!ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉(18歳以上推奨)	ETC	5.5263
802	802	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5149
803	803	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
804	804	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.48
805	805	ミントン警部の捜査ファイル［道化師殺人事件］	ADV	5.4736
806	806	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.4583
807	807	TRY RUSH DEPPY	ACT	5.4545
808	808	バーチャルカジノ	TAB	5.4375
809	809	戦略将棋	TAB	5.4375
810	810	WanChai Connection (18歳以上推奨)	ADV	5.4013
811	811	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.3797
812	812	ゲイルレーサー	RAC	5.3789
813	813	エルフを狩るモノたち－花札編－(18歳以上推奨)	TAB	5.3636
814	814	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.32
815	815	Break Thru!	PUZ	5.2631
816	816	麻雀巌流島	TAB	5.258
817	817	麻雀ハイパーリアクションR (X指定)	TAB	5.2465
818	818	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	5.2321
819	826	ジャングルパーク～サターン島～〈通常版／限定版〉	ADV	5.2307
820	819	Cat the Ripper－13人目の探偵士－	ADV	5.2142
821	820	2TAX GOLD	QIZ	5.2
822	821	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1925
823	822	NBA JAM エクストリーム	SPT	5.1818
824	823	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5.1481
825	824	ブレインバトルQ	QIZ	5.1351
826	825	NIGHTRUTHT (ナイトゥルース) Explanation of the panranomal #1 "闇の扉" (18歳以上推奨)	ADV	5.129
827	827	TAMA	ACT	5.1077
828	828	球転界	PIN	5.0851
829	829	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	5.0833
830	830	ダイダロス	SHT	5.076
831	831	クロックワークス	PUZ	5.0
832	832	BREAK POINT	SPT	5.0
833	833	ケリオトッセ!	ACT	5.0
834	834	DEATH MASK (18歳以上推奨)	ADV	4.95
835	845	クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	ACT	4.931
836	835	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	4.9189
837	836	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.9016
838	837	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻 (サタコレあり)	TAB	4.875
839	838	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.8709
840	839	3D Lemmings	PUZ	4.8666
841	840	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
842	841	Space JAM (スペースジャム)	SPT	4.8181
843	842	サイベリア	SHT	4.8055
844	843	GALJAN (X指定)	TAB	4.7812
845	844	ゲン ウォー	SHT	4.7692
846	846	ハイオクタン	RAC	4.7391
847	847	HORROR TOUR	ADV	4.7368
848	848	バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編［ガイナー転生］	SLG	4.7333
849	849	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7291
850	850	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.7241
851	851	シミュレーション・ズー	SLG	4.7037
852	852	WWF In Your House	SPT	4.7
853	853	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6578
854	854	タイタンウォーズ	SHT	4.65
855	855	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.6315
856	856	エアーズアドベンチャー	RPG	4.596
857	857	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5909
858	858	～制服伝説～ プリティファイターX (18歳以上推奨)	ACT	4.4822
859	859	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.4583
860	860	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉(18歳以上推奨)	TAB	4.4444
861	861	北斗の拳	ADV	4.4036
862	862	麻雀狂時代 コギャル放課後編 (18歳以上推奨)	TAB	4.3428
863	863	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ (18歳以上推奨)	TAB	4.3333
864	864	FIFAサッカー'96	SPT	4.2407
865	865	エルフを狩るモノたち	ADV	4.2317
866	866	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1666
867	867	ぱすてるみゅーず	A•PUZ	4.1666
868	868	CRITICOM (ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.1
869	869	HOP STEP あいどる☆	SLG	4.0952
870	870	レボリューションX (18歳以上推奨)	SHT	4.0909
871	871	バーチャルバレーボール	SPT	4.0303
872	872	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	4.0
873	873	熱血親子	ACT	3.9816
874	874	天下制覇	SLG	3.9545
875	875	キューブバトラー	PUZ	3.9459
876	876	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.9285
877	877	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
878	878	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	3.8686
879	879	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	3.85
880	880	ザ・スターボウリングVol.2	SPT	3.8235
881	881	必殺!	ACT	3.7065
882	882	痛快!スロットシューティング	ETC	3.6666
883	883	バーチャルオープンテニス	SPT	3.6621
884	884	結婚前夜 (限定販売)	ETC	3.6597
885	885	ハットトリックヒーローS	SPT	3.6315
886	886	トランスポート タイクーン	SLG	3.5
887	887	イエローブリックロード	ADV	3.4705
888	888	麻雀狂時代 Cebu Island'96 (18歳以上推奨)	TAB	3.4545
889	889	爆れつハンターR (18歳以上推奨)	ADV	3.4
890	890	グリッドランナー	ADV	3.3448
891	891	STRIKER'96	SPT	3.2972
892	892	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
893	893	麻雀四姉妹 若草物語 (X指定)	TAB	3.2575
894	894	桜通信～ReMaking Memories～ (18歳以上推奨)	ADV	3.2
895	895	学校の怪談	ADV	3.1734
896	896	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS (サタコレあり)	ETC	3.1481
897	897	奥寺康彦の世界をめざせ!サッカーキッズ (入門編)	ETC	3.125
898	898	龍的五千年	ADV	3.0714
899	899	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.0666
900	905	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.9393
901	900	DARKSEED (18歳以上推奨)	ADV	2.877
902	901	VIRTUAL麻雀 (18歳以上推奨)	TAB	2.8461
903	902	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.8157
904	903	ジョニー・バズーカ	ACT	2.8076
905	904	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	2.8
906	906	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	2.7027
907	908	結婚～Marriage～	SLG	2.6416
908	907	反射でスパーク!	ACT	2.606
909	910	カオスコントロール	SHT	2.5833
910	909	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.5614
911	911	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～ (18歳以上推奨)	TAB	2.5555
912	912	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5454
913	913	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5294
914	914	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.5267
915	915	Defcon5	SLG+RPG	2.523
916	916	FIST	ACT	2.4867
917	917	南の島にブタがいた	PUZ	2.4666
918	918	テラクレスタ3D	SHT	2.4523
919	919	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.4306
920	920	スターファイター3000	SHT	2.3553
921	921	PLANET JOKER	SHT	2.351
922	922	スタンバイ Say You! (18歳以上推奨)	ADV	2.3418
923	923	ハートビートスクランブル	ADV	2.3295
924	924	デス クリムゾン	SHT	2.1312

場外馬券場 高級馬主の声

●サターンソフトの最終ランキングの動向も、当然気になるのだが、そのランキングにさえ登場しない（投票数が10票未満）ゲームタイトルはもっと気になる。（岡山県・山崎隆行・33歳）

●PSの雑誌を流し読み、「スーチーパイ」の新作？と思ってよく見てみたら、「スーパーチャイニーズ」だった……。（千葉県・小野聖志・26歳）

セガサターンソフト総評

新学期の季節は新ハードへの季節?

気分は新学期の季節。別れがたかったセガサターンへの思いは、この春いよいよ区切りがつけられそうな気になってる人もいるはず。最後の春、最後の決着に向けて、みんなも最後の投票をしてほしい。万感の想いを込めて、最終決着を見届けよう!!

⬇オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ (セガ／24,800円)	9.747
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ (セガ／9,800円)	9.3933
3	3	セガサターンキーボード (セガ／5,800円)	9.2294
4	4	リアルアーケードVF (ホリ／3,980円)	9.2184
5	5	SBOMジョイカード (ハドソン／2,480円)	9.19
6	6	セガマルチコントローラー (セガ／3,800円)	9.0487
7	7	セガサターンモデムセット (セガ／14,800円)	8.8357
8	8	ファイティングスティックSS (ホリ／5,980円)	8.7592
9	9	ホリパッドSS (ホリ／1,500円)	8.7554
10	11	バーチャスティック (新型／セガ／5,800円)	8.6065
11	12	ファイティングコマンダーSS (ホリ／2,480円)	8.5244
12	10	アスキーグリップX (アスキー／2,580円)	8.5
13	13	セガサターンコードレスパッド (セガ／4,800／2,900円)	8.4408
14	14	バーチャガン (セガ／2,900円)	8.3744
15	15	セガサターンツインスティック (セガ／5,800円)	8.2629
16	16	セガサターンコントロールパッド (セガ／2,500円)	8.0905
17	17	ファイタースティックX (アスキー／3,580円)	8.009
18	18	SSプロコマンダー (オプテック／3,680円)	7.7258
19	19	ファイタースティックX ZERO2 (アスキー／3,900円)	7.7205
20	20	アナログミッションスティック (セガ／7,800円)	7.7078
21	21	スクリーンマウント・サイト (タニオ・コバ／1,200円)	7.6562
22	22	セガサターンワープロセット (セガ／29,800円)	7.6557
23	23	シャトルマウス (セガ／3,000円)	7.6507
24	24	アスキーパッドX (アスキー／2,580円)	7.4534
25	25	レーシングコントローラー (セガ／5,800円)	7.1012
26	26	サンサターンパッド (サンソフト／3,480円)	6.7704
27	27	SSジョイパッドDX (ビック東海／3,280円)	6.4311
28	28	バーチャスティック (セガ／4,800円)	6.3472
29	29	SGトルネードスティック (イマジニア／4,980円)	5.5116
30	30	SGトルネードパッド (イマジニア／2,980円)	5.5111

ハガキはドリームキャストと共用! 詳しくはP14へ!!

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週は新作「レッドラインレーサー」を予想してくれ。この新作はドリームキャスト読者レースの初登場時に何着で登場するかな？　右の例のように書いてね。

今号の着順予想



「レッドラインレーサー」は何着だ?

【隊長さんの予想】むむ、これは多数賭け。19着でどう。
【ハチの予想】んーと。僕は、そうすねぇ。15着でいくっス。

当選者 4/9号

4/9号着順予想「ゲットバス」はまだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。当選者はオッズ表にランクインししだい発表いたしますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『ドリマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週は新作「WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫」の予想をしてもらおう。このタイトルのドリームキャスト読者レース初登場オッズはどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想



「WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫」は何点だ?

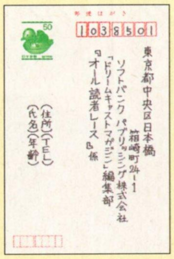
【隊長さんの予想】これはムズイ。7.7582でどうかの?
【ハチの予想】ボクは、もうちょい上……。8.0251で。

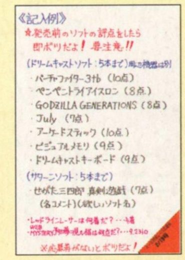
当選者 4/9号

4/9号オッズ予想「スーパースピード・レーシング」の当選者は、P.12からの「ドリームキャスト読者レース」当選者発表枠（P.14）にて発表しています。当選者の確認はそちらでお願い致します。

セガサターン読者レース 参加者大募集中

➔ハガキの書き方例





今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用アーケードスティックとビジュアルメモリのセットとお好きなソフト（サターン、ドリームキャストどちらでも可）1本をプレゼントするぞ。応募者は、①ハガキに応募券（P.14のモノを使用のこと）を貼って、②ドリームキャストもしくはサターンのやったことのあるソフトに評点をつけ（発売前ソフトの評点をしたらボツ！なお、周辺機器も随時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、コーナー内でするよ。今号の締切は4月15日（当日消印有効）。

今号の特別プレゼント!

DCアーケードスティック&ビジュアルメモリ



新世代突入につき、賞品もドリームキャストに統一。やっぱりどちらも1コぐらいあってもいいよね。ハガキには、欲しいソフト名もちゃんと記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 4/9号

4/9号応募者プレゼントの当選者は、P.12からの「ドリームキャスト読者レース」当選者発表枠（P.14）にて、発表しています。当選者5名の方のお名前は、そちらにてご確認くださるようお願いいたします。

【次号予告っ】「さーて、次号の表紙は?」「いきなり表紙で新作発表のパターンゆえ、ノーコメントでひとつ」「ほぅ……。ドリマガの表紙は、いろんな意味で要チェックなんだな」「中味も新作満載でお届け!!」「いくダス、いくダスぅ!!」「む」

応募券はP14のを使ってね!





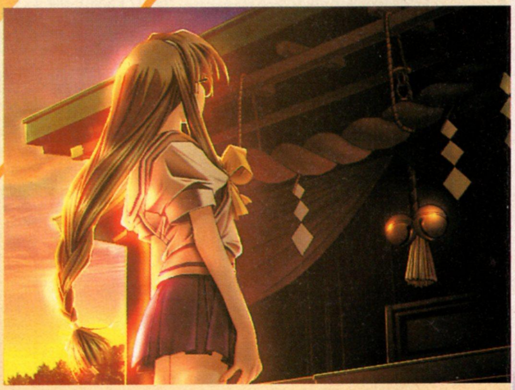
交錯する想いが“絆”を揺らして

Special 特報 Report!

With You
～みつめていたい～

●NECインターチャネル
●7月発売予定●価格未定●恋愛アドベンチャー

昔の記憶がありながら、どこか幼いころと同じようには振る舞えないもどかしさ。伝えたい言葉があるのに、口には出せない葛藤……。思春期にある少年少女3人の「幼なじみ」が抱く感情を、本作のラブストーリーは丁寧に描きだす。大人ほどしたたかじゃないけれど、子供ほど無邪気でもない。微妙な年頃にある、3人の"絆"のゆくえにご期待あれ。胸をつく展開が、きっとあなたを強く引き寄せるはず。――「With You」続報、春の訪れとともにお届けします。



 ※画面はすべて開発中のものです。

サターン版オリジナルイベント 制作快調！



新情報がなくてドキドキしていた人もいるかもしれないけれど、そうした心配はご無用！　発売も7月に決まり、開発は着々と進んでいる。さて、ただ今ご覧いただいているビジュアルの数々は、すべてサターン版オリジナルシーン。もちろん原画はパソコン版を手がけた橋本タカシ氏だ。グラフィックがこれほどのクオリティを見せるのだから、このたび同時に書き下ろされる追加シナリオの方も相当に違いない。これは期待できそうだ。

PICK UP!!

エルシア学園御一行アミューズメントパークへ！

休日を利用してか、真奈美と菜織2人の幼なじみに加えて妹の乃絵美、クラスメイトのサエとミャーコ、合計5人もの大人数と有名アミューズメントパーク「TNW」へ。楽しい思い出をたくさん作れそうな一方、情報通にして遊び好きのミャーコに振りまわされそうな予感もあるけれど、実際のところ、はてさてどうなることやら。中には真奈美、あるいは菜織と2人きりになる場面もある……かな？



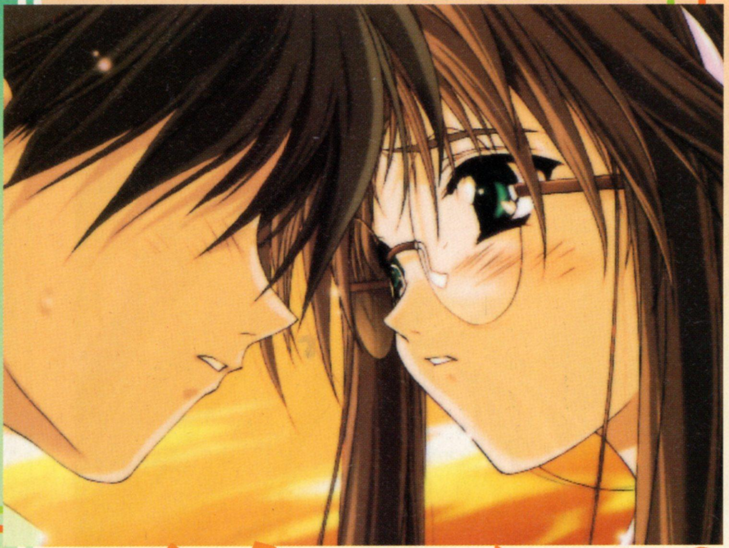
普段のイメージからして、いわゆる“絶叫系”は苦手と思いきや、まったくそういったことはなく、むしろはしゃいでいる真奈美。一方、こっちはといえば隣に座ってはみたものの……あらあら、額の汗が今のすべてを表してます!?



サターン版では、ここに紹介したように数々のビジュアルが追加されるが、これはシナリオそのものの厚みが増した結果だと考えればいいだろう。



真奈美に負けずおとらず、菜織もパーク内では無邪気に大はしゃぎの様子。でも、こっちの手をとって、先へ先へと積極的にホラーハウス内を恐れもせず進んでいくあたり、彼女らしいかも。さてさて、指さす方向には何が待っているやら。





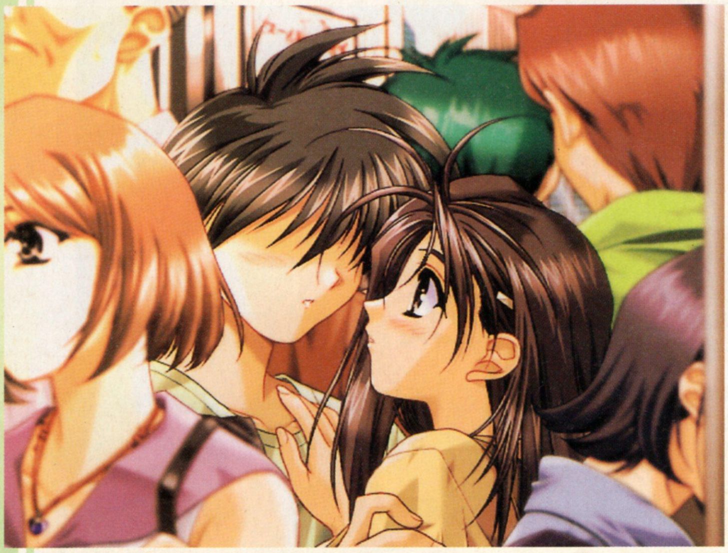




prologue

幼稚園にて知り合い、いっしょに日々を過ごす仲になった少年と、2人の少女・真奈美、菜織。3人で共に遊び、共に笑い、共に過ごす。そうした楽しい時間の中、いつしか少年は真奈美にほのかな“想い”を抱きだす……。いつまでも続くと思っていた毎日。けれどその幕もあるとき、真奈美の急な引っ越しという形で下りてしまう。無論、少年にそれを止めることなどできるはずもなく、心の想いも伝えられないまま。──そして6年が経過。高校2年にまで成長した少年と菜織の前に、突然あの真奈美が帰ってくる。思い出話に花を咲かせて、懐かしさであふれて。こうして3人は再会を喜び合い、6年前とまったく同じようにつき合いはじめる。しかし、それは同時に微妙な三角関係の始まりも意味していた……。

再会からはじまる3人の“第二幕”

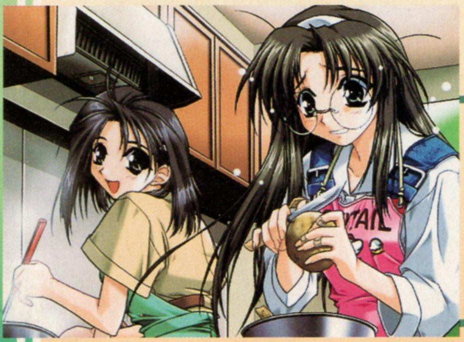




真奈美が帰ってきたことによって、あのころの“想い”が初恋だったこと、また十数年ずっとそばにいた菜織の存在が、自分の中で微妙に位置を変えつつあることに気づく少年。そして、幼なじみの少女2人それぞれの想いも交錯して、“絆”がゆっくりと揺れはじめていく……。思いがけない再会からはじまる、17歳の夏の物語。ここでは、大まかな作品の雰囲気を感じていただくため、イベントビジュアルを交えながら、ストーリー序盤のエピソードをいくつかお見せしよう。

3人寄れば何とやら？ 6年ぶりの協同作業☆

真奈美と彼女の弟はここ、桜美町に戻ってきたものの、両親はまだ元のミャンマーとのこと。そこで彼女と再会をはたしたあくる日、菜織と引っ越しの荷物整理を手伝いに真奈美宅へ。ところが、はじめこそ「幼なじみのよしみ」と協力しにいきながら、いつのまにやら菜織がリーダーシップを発揮！ “彼女が指示して2人が従う”な～んてことに。しかも、挙げ句のはてにはこっちを気づかって「お茶でも出そうか？」と声をかける真奈美に、「休憩はあとあと……残りちょっとなんだから、終わらせてからよ」なんて菜織がいって、家主様が反省される始末。そもそもココって誰の家だったっけ？と思わなくもないけれど、これはこれで真奈美、菜織それぞれの性格がよく出ているのかもしれない。





「あ、それは倉庫に置いといて」

対照的なお二人さん？

荷ほどき作業を無事に終えたあとは、3人でお食事会！ そこでさっそく料理を……と取りかかるんだけど、手際よくこなして、「真奈美ぃ～材料きれたぁ？」と人の世話焼く余裕すらある菜織に対して、当の真奈美はといえばじゃがいもの皮むきにあくせくと苦戦中。見ているこっちの方が、ドキドキさえしてくる。「あっ……ちょっと待ってね」なんていってはいるものの……バンソウコウの数が泣かせます。

――古来、持つ者の縁を切るといわれて、様々な人の手を渡り歩いた魔性の宝石。若い者の間では、縁切りの象徴として忌み嫌われている。縁切りの精霊の装飾品との説もあり。



真奈美の6年を感じるため ――いざ、ミャンマー展へ

荷ほどきを終えた次の日は、この6年真奈美がどんな雰囲気のところで過ごしていたかを知ろうと、彼女のお父さんの会社が協力している「ミャンマー民族展」へ3人でお出かけ。

中はけっこうな人で、古代の民族品展示や実演販売などコーナーも充実。現地にいた真奈美の解説もあって楽しい雰囲気に。目を引いたのは、宝石コーナーにあった「縁切りの宝玉」なる不気味な石。以前「絆の精霊」の話を聞いたことがあると話す真奈美は、伝承がゆがむなどして「縁切り」となっただけで、元は「縁結びの宝玉」じゃないかな、とおもしろい解釈をするけど、真相ははたして……？

ちなみにこの民族展は、事前の選択肢への答え方次第で、真奈美と2人きりで行くこともできたりする。さて、キミならどうする？

不思議な「縁切りの宝玉」ついでに、真奈美が胸のペンダントを見せてくれる。ルビーでも、ひすいでもない変わった石をあしらったそのペンダントは、日本に帰ってくる少し前、買い物途中にミャンマーで若い男性から「ぴったりだから」とタダで渡されたものとか。彼女が「つけていると不思議と落ち着く」と話すぐらいだから、悪いモノではないのかな。





菜織ご満悦♥

一通り見たあとは、菜織がミャンマーの民族衣装・ロンジーを試着。彼女自身は「ま、今日はこんなところかしら」なんていっているけど、この表情とポーズを見る限り、ご満悦としかいいようがない。ま、はたから見てもわりとサマになっているといったところかな。モデルがいいのか、着つけ役がいいのか。はてさて？



とある「夢」のお話

何がどう働いたのか、民族展に出かけた夜、不思議な夢を見ることになる。その内容は、レナンと呼ばれる青年と、彼よりやや年下の印象の少女が登場して、何やら久しぶりの再会を喜び合うもの。漫画などで見たシーンが具現化されたものなのか。潜在的な"何か"なのか。誰かの記憶なのか――。絆―断つにしのびがたい恩愛、離れがたい情実。現時点では、この言葉をキーワードにしたストーリーの意味がここにある、とだけいっておこう。



氷川菜織

かれこれ10年以上ものつき合いになる幼なじみ。昔から世話好きないわゆる“お姉さん”的な態度でいる。口うるさく、おせっかいに感じるときもあるけれど、それも彼女の人に対する愛情表現だったりするのかもしれない。性格としては、明るくノリがいいといったところ。ちなみに実家は神社と幼稚園をしていて、彼女もたまに手伝っている。

NAORI HIKAWA

鳴瀬真奈美

主人公の幼なじみにして、初恋の人。6年前、ミャンマーに越したが、このたび親の転勤で帰ってきた。性格は清楚な印象と同じく心優しく、よく気が利く。ただその反面、悪いことが起きると、その原因が自分にあるではないかと考える内罰的なところもある。菜織いわく「ちょっとドジで抜けてて、でも見てると何だかホッとする」とも。

MANAMI NARUSE



競走馬育成シミュレーション ダービースタリオン

●アスキー●発売中（3月25日発売）●6,800円●競走馬育成シミュレーション●１人プレイ専用●全年齢推奨

高額牝馬配合指南

これまでもお伝えしてきたように「ダビスタ」では繁殖牝馬の能力が産駒のデキを大きく左右する。強い産駒を得たいなら、最初にすべきは能力の高い繁殖牝馬を調達すること。そこで今回は「ダビスタ」内に登場する市場繁殖牝馬から、高額馬（＝能力の高い繁殖牝馬）をセレクト。それらを題材に実践的な配合例を紹介していく。実際に編集部で生産し、藤枝厩舎で調教させたサンプル馬の実践結果もあわせて掲載する。同じ配合を試すなら、この戦績が能力レベルの目安になるはずだ。なお高額牝馬を市場で購入する場合には、牧場資産や購入する牝馬の馬齢に注意。資金面は購入後の残金が１億円、馬齢は10歳以下が購入する場合の目安となる。どちらかの条件が満たされない場合は無理せずに見送り、再びリストアップされるときを待とう。



購入後数年は保険に加入しよう。産駒が２頭以上出たら解約しても資金回収が望める。

おもな高額牝馬DATA			
リエントラントループ	7億5000万円	エミーナミーナ	1億8000万円
コーイヌール	7億円	スリーステップ	1億8000万円
スローバラード	7億円	マレセレニタティス	1億8000万円
アルスアマトリア	6億8000万円	ミレニアムクイーン	1億7000万円
ユアウェルカム	6億円	スピーチバルーン	1億6000万円
アズグッドアズニュー	5億8000万円	ネオンサイン	1億6000万円
ユーサネイジア	5億3000万円	トリエンナーレ	1億6000万円
エピュキュリアン	4億8000万円	マリンミュージアム	1億5000万円
プチカプリース	4億5000万円	カッティングチーズ	1億5000万円
プライベートレッスン	4億5000万円	チャームクォーク	1億5000万円
デュラムセモリナ	4億円	モエシャンドン	1億5000万円
ドッペルドミナント	3億4000万円	オレンジスクイーズ	1億4000万円
ポルックス	3億2000万円	アクロッシュクール	1億3000万円
キュービックムーン	3億円	ウェイトゥヒースロー	1億3000万円
サドンリーギフト	3億円	メセナ	1億2500万円
フレンチマスタード	3億円	アモビーブル	1億2000万円
バルキーヤーン	3億円	コールミークイーン	1億2000万円
ハーベストブラウン	2億8000万円	コラレクタ	1億2000万円
パネルディスカッション	2億6000万円	スカイダイヴィング	1億2000万円
ディアテルミー	2億4000万円	ダブルミーニング	1億2000万円
プロセルピナ	2億2000万円	リベルトコディー	1億2000万円
ヴィータブレヴィス	2億2000万円	エヴァミルク	1億1500万円
クロワッサン	2億円	フェイバリットエス	1億1000万円
ハマノフリージア	2億円	ブランチキャリーセット	1億1000万円
キスリング	2億円	レーチェル	1億1000万円

CASE 1 新配合手法「考えた配合」を試すなら

サンデーサイレンス×プライベートレッスン

サンデーサイレンス《ヘイルトゥリーズン系》	Halo	Hail to Reason【ファロス】	Turn-to	Royal Charger
			（牝馬）【ヒムヤー】	Blue Swords
		（牝馬）【ファラモンド】	Cosmic Bomb	Pharamond
			（牝馬）【スインフォード】	Mahmoud
	（牝馬）	Understanding【テディ】	Promised Land	Palestinian
			（牝馬）【ヒムヤー】	Stymie
		（牝馬）【ハンプトン】	Montparnasse	Gulf Stream
			（牝馬）【ハンプトン】	Hillary
プライベートレッスン《テディ系》	Private Account	Damascus【テディ】	Sword Dancer	Sunglow
			（牝馬）	My Babu
		（牝馬）【ファラモンド】	Buckpasser	Tom Fool
			（牝馬）	Swaps
	（牝馬）	Hoist the Flag【セントサイモン】	Tom Rolfe	Ribot
			（牝馬）	War Admiral
		（牝馬）【ハンプトン】	Aristophanes	Hyperion
			（牝馬）	Advocate

ニックス：×　面白配合：×　見事な配合：×　インブリード：なし

「考えた配合」はサターン版オリジナルの配合手法。成立条件や効果が今ひとつつかめないが、今週号の薗部氏インタビューにあるとおり、なんらかの効果が発揮されているらしい。とはいえ、編集部の実践結果は散々。「考えた配合」だけでは名馬が望めない？

実践結果
23戦5勝
GI 1勝



両親の能力を考えると、実践結果は並。他の手法と併用する必要がある？

Point Column ポイントコラム 「考えた配合」は何を指しているのか？

ヘイルトゥリーズン系の同系配合でありながら「考えた配合」になる配合例。血統内の面白系統の配置やインブリード効果のある種牡馬の位置関係、はたまた牝系の影響などといった仮説を現在まとめて検証中だ。

「考えた配合」に関しては、残念ながら全容解明までまだ時間がかかりそう。スキャン×アイリッシュハープも現在知られている「考えた配合」の１つだが、編集部ではサンデーサイレンス×プライベートレッスンの牝馬へ、ブライアンズタイムを種付けすると「考えた配合」になることに注目している。同系配合なのに「考えた配合」と呼ばれる不思議。サンプル数が少ないので解析は難航中だが、血統内の面白系統を基準にして、次号で「考えた配合」の徹底分析を行う。

ブライアンズタイム《ヘイルトゥリーズン系》	RoBerto	Hail to Reason【ファロス】	Turn-to	Royal Charger
			（牝馬）【ヒムヤー】	Blue Swords
		（牝馬）【ファロス】	Nashua	Nasrullah
			（牝馬）【テディ】	Bull Lea
	（牝馬）	Graustark【セントサイモン】	Ribot	Tenerani
			（牝馬）【ハンプトン】	AliBhai
		（牝馬）【テディ】	Hasty Road	Roman
			（牝馬）【エクリプス】	Eight Thirty
自家生産牝馬《ヘイルトゥリーズン系》	サンデーサイレンス	Halo【ファロス】	Hail to Reason	Turn-to
			（牝馬）	Cosmic Bomb
		（牝馬）【テディ】	Understanding	Promised Land
			（牝馬）	Montparnasse
	（プライベートレッスン）	Private Account【テディ】	Damascus	Sword Dancer
			（牝馬）	Buckpasser
		（牝馬）【セントサイモン】	Hoist the Flag	Tom Rolfe
			（牝馬）	Aristophanes

※血統表の見かた：３代前にある【】表記は「面白配合」の系統。４代前の【】表記は「見事な配合」の系統。地色はインブリード効果をしめす。
ピンク＝スピードアップ、イエロー＝スタミナアップ、水色＝底力アップ、グレー＝その他

CASE 2 「見事な配合」をより効果的に使うためには

ニッポーテイオー×エミーナミーナ

ニックス：○　面白配合：×
見事な配合：○
インブリード：コートマーシャル5×5

ニッポーテイオー《ノーザンダンサー系》	リイフォー	Lyphard【ファロス】	Northern Dancer	Nearctic
			(牝馬)【フェアウェイ】	Court Martial
		(牝馬)【ハンプトン】	Sing Sing	Tudor Minstrel
			(牝馬)【ヘロド】	Klairon
	(牝馬)	ラバージョン【テディ】	Damascus	Sword Dancer
			(牝馬)【ファロス】	Nashua
		(牝馬)【ヘロド】	パーソロン	Milesian
			(牝馬)【ファロス】	ダイハード
エミーナミーナ《クラリオン系》	Saint Cyrien	Luthier【ヘロド】	Klairon	Clarion
			(牝馬)	Cranach
		(牝馬)【ファロス】	Riverman	Never Bend
			(牝馬)	スノッブ
	(牝馬)	ボールドラッド【ファロス】	Bold Ruler	Nasrullah
			(牝馬)	Princequillo
		(牝馬)【フェアウェイ】	High Treason	Court Martial
			(牝馬)	Djebel

先週号で紹介した「見事な配合」。おもに気性面へ好影響があることが実験からわかっている。そこで「見事な配合」をより実用的に行うための配合例を考えてみたい。サンプルは気性Cの種牡馬ニッポーテイオーとエミーナミーナの配合。コートマーシャルなどのインブリードがある配合だ。たとえばPS版でこの配合を行うと、産駒の多くは気性難になる。インブリード配合の場合、親似の効果として父あるいは母父の気性パラメータが影響するからだ。この悪影響を「見事な配合」で打ち消すことがサターン版ならできる。

実践結果
27戦8勝
GI 1勝

Point Column ポイントコラム 「見事な配合」はインブリードと併用！

これまで敬遠されやすかった気性難の効果をあわせもつインブリードも試してみたい。下の例ではリボーのインブリードが成立。底力アップとともに気性難を引き起こす可能性もあるが「見事な配合」がそれを緩和するはず。

一説によれば「見事な配合」は産駒の丈夫さにも好影響があるらしい。気性と健康面。つまりこの「見事な配合」こそ、"今度はもう一度クロスを見直そうということで考えた"（薗部氏インタビューより）配合手法に違いない。「見事な配合」はインブリードと併用すべし。これでサターン版「ダビスタ」の1つの謎が、解けたはずだ。もちろん、アウトブリードで「見事な配合」を成立させた場合も、それなりの効果は得られる。とはいえ、アウトブリード配合は父馬の気性パラメータに関わらず、気性難が生まれにくい。そのためアウトブリードならば、あえて「見事な配合」を狙う必要はない。

アレミロード《リボー系》	Tom Rolfe	Ribot【セントサイモン】	Tenerani	Bellini
			(牝馬)【ファロス】	El Greco
		(牝馬)【テディ】	Roman	Sir Gallahad
			(牝馬)【セントサイモン】	Princequillo
	(牝馬)	Bold Reasoning【ファロス】	Boldnesian	Bold Ruler
			(牝馬)【ファロス】	Hail to Reason
		(牝馬)【セントサイモン】	Pappa Fourway	Pappageno
			(牝馬)【ヘロド】	Tournoi
フェイバリットエス《ネヴァーベンド系》	ミルジョージ	Mill Reef【ファロス】	Never Bend	Nasrullah
			(牝馬)	Princequillo
		(牝馬)【セントサイモン】	Ragusa	Ribot
			(牝馬)	Grey Sovereign
	(牝馬)	モガミ【ファロス】	Lyphard	Northern Dancer
			(牝馬)	Lucky Debonair
		(牝馬)【ヘロド】	カーネルシンボリ	パーソロン
			(牝馬)	Exclusive Native

CASE 3 インブリード効果を重複させてみる

「見事な配合」を成立させれば、インブリードの弊害は緩和される。そこで注目したいのが、複数のインブリードが成立する配合例だ。サンプルはノーザンダンサー（底力アップ）、ネイティヴダンサー（よりスピードアップ+スタミナアップ）、ニアークティック（スピードアップ）、ナスルーラ（よりスピードアップ+気性難）の4種類がインブリードされる配合。ニックスや面白配合は成立しないものの、GIレベルの産駒が頻出する。もちろんインブリードの弊害（気性難や脚部不安）が出た産駒もいたが、予想以上に安定した産駒成績を残せた。実践結果の対象馬の能力もかなり高い。

実践結果
20戦8勝
GI 2勝

ジェイドロバリー×アクロッシュクール



「見事な配合」でないグルームダンサーだと気性難と脚部不安が多発した。

ニックス：×　面白配合：×　見事な配合：○　インブリード：ノーザンダンサー4×3、ネイティヴダンサー4×5、ニアークティック5×4他

ジェイドロバリー《レイズアネイティヴ系》	Mr.Prospector	Raise a Native【シックル】	Native Dancer	Polynesian
			(牝馬)【テディ】	Case Ace
		(牝馬)【ファロス】	Nashua	Nasrullah
			(牝馬)【エクリプス】	Count Fleet
	(牝馬)	Nijinsky【ファロス】	Northern Dancer	Nearctic
			(牝馬)【テディ】	Bull Page
		(牝馬)【ハンプトン】	Forli	Aristophanes
			(牝馬)【ファロス】	Nantallah
アクロッシュクール《ノーザンダンサー系》	ノーザンテースト	Northern Dancer【ファロス】	Nearctic	Nearco
			(牝馬)	Native Dancer
		(牝馬)【テディ】	Victoria Park	Chop Chop
			(牝馬)	Hyperion
	(牝馬)	ガーサント【エクリプス】	Bubbles	La Farina
			(牝馬)	Brantome
		(牝馬)【ファロス】	Never Say Die	Nasrullah
			(牝馬)	Big Game

CASE 4 面白配合を自在に使いこなすには

ブラックタイアフェアー×ダブルミーニング

ニックス：×　面白配合：○
見事な配合：○
インブリード：プリンスキロ5×5

ブラックタイアフェアー《レイズアネイティヴ系》	Miswaki	Mr.Prospector【シックル】	Raise a Native	Native Dancer
			(牝馬)【ファロス】	Nashua
		(牝馬)【ファラモンド】	Buckpasser	Tom Fool
			(牝馬)【セントサイモン】	Princequillo
	(牝馬)	Al Hattab【スインフォード】	The Axe	Mahmoud
			(牝馬)【ハンプトン】	Abernant
		(牝馬)【ファロス】	Bold Commander	Bold Ruler
			(牝馬)【テディ】	Crafty Admiral
ダブルミーニング《ノーザンダンサー系》	Two's a Plenty	Three Martinis【ファロス】	Third Martini	Hasty Road
			(牝馬)	One Count
		(牝馬)【フェアウェイ】	Dark Star	Royal Gem
			(牝馬)	Nigromante
	(牝馬)	ノーザンアンサー【ファロス】	Northern Dancer	Nearctic
			(牝馬)	Windfields
		(牝馬)【ファロス】	Round Table	Princequillo
			(牝馬)	Bernborough

中長距離戦でゴール前の混戦を制するには、スタミナよりも勝負根性。インブリードで補強するのも手だが、安定して効果を得るなら面白配合だ。配合例はブラックタイアフェアー×ダブルミーニング。どちらも中距離向きのタイプで、面白配合による勝負根性アップがストレートに成績を左右する。プリンスキロインブリードがダート適性と回復力アップの効果を発揮すれば、ダート路線で徹底的に稼がせることもできる。ちなみにこの配合で生まれた産駒は繁殖牝馬としても魅力的。次代につながる面白系統が【シックル】【スインフォード】【テディ】【ファロス】という構成になるので、多数の種牡馬と面白配合が成立する。

実践結果
39戦12勝
GI 1勝



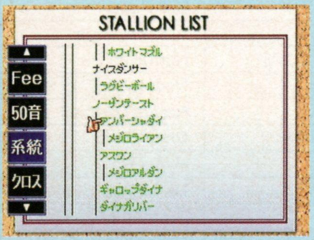
面白配合の対象となる牝馬が多く、自身も底力A。勝負根性の面で非常に優れた種牡馬だ。

CASE 5 ニックスによる代重ね配合を考える

アンバーシャダイ×バンブーアトラス×ポルックス

アンバーシャダイ《ノーザンダンサー系》	ノーザンテースト	Northern Dancer【ファロス】	Nearctic	Nearco
			(牝馬)【シックル】	Native Dancer
		(牝馬)【テディ】	Victoria Park	Chop Chop
			(牝馬)【ハンプトン】	Hyperion
	(牝馬)	Ambiopoise【ヘロド】	Ambiorix	Tourbillon
			(牝馬)【テディ】	Bull Lea
		(牝馬)【セントサイモン】	Gallant Man	Migoli
			(牝馬)【テディ】	Bull Lea
自家生産牝馬《リボー系》	バンブーアトラス	ジムフレンチ【セントサイモン】	Graustark	Ribot
			(牝馬)	Tom Fool
		(牝馬)【ファロス】	テスコボーイ	Princely Gift
			(牝馬)	Marsyas
	(ポルックス)	Slewpy【ファロス】	Seattle Slew	Bold Reasoning
			(牝馬)	Prince John
		(牝馬)【スインフォード】	Val de l'Orne	Val de Loir
			(牝馬)	Cutlass

ニックス：○　面白配合：×　見事な配合：×　インブリード：なし



ニックスによる代重ねはノーザンダンサー系種牡馬の使いどころが重要になる。

成立条件が簡単なわりに絶大な効果を発揮するのがニックス配合。そのため代重ね配合では、ニックス最優先で配合相手を選ぶのがセオリーだ。配合例は初代配合がバンブーアトラス×ポルックス。その配合から生まれた牝馬にアンバーシャダイを掛けてみた。この配合のポイントは初代配合。バンブーアトラス×ポルックスはニックスと面白配合が両立するので一定以上の能力が期待できる。また、初代にバンブーアトラスを使えば、2代目牝馬はノーザンダンサー系とニックス配合だ。あとは牝馬の質を考慮して、ノーザンダンサー系から最適な種牡馬を選ぼう。

実践結果
30戦7勝
GI 2勝

Point Column（ポイントコラム）

面白配合の13系統を知ろう

面白配合の系統分類はニックスで使われる父系とは異なり、わずか13種類しか設定されていない。そのため、いくつかの父系が同じ面白配合の系統に分類されるので混同しないこと。なお、サターン版では「考えた配合」や「見事な配合」の成立条件にもこれら13種類の系統分類が影響している。

1 エクリプス系
属する父系もエクリプス系しかない。オンリーフォアライフやライジングフレームなどがこの系統に分類される。

2 ファラリス系
こちらもこの系統に分類される父系はファラリス系以外にない。代表的な系統馬はエンデヴァーやシャムなど。

3 ファロス系
ノーザンダンサー系やヘイルトゥリーズン系が属する主流系統。ゼダーンやブリンスリーギフトもこの系統だ。

4 シックル系
エタン系やネイティヴダンサー系が属する系統。ミスタープロスペクターがこの系統の繁栄を支えている。

5 フェアウェイ系
フェアウェイ系の他にフェアトライアル系もこの系統に分類される。コートマーシャルなどが系統の代表馬だ。

6 ファラモンド系
トムフール系を中心にした系統。バックパサーやジェスター、ティムタム、コズミックボムなどが系統の代表馬。

7 テディ系
属す父系はテディ系のみ。ブルリーやダマスカス、パレスタイン、ローマンなどが代表的な所属馬だ。

8 スインフォード系
スインフォード系、ブラントーム系、ブレニム系などの父系が分類される。所属馬はマームードなどが代表的。

9 ヒムヤー系
ヒムヤー系のみが所属する父系。スパイソング、ラフンタンブル、ダブルジェイなどといったあたりが代表馬。

10 ハンプトン系
ハイペリオン系やファイントップ系などがこの系統に分類される。代表的な所属馬はアリバイ、エルバジェなど。

11 セントサイモン系
リボー系、ボワルセル系、ワイルドリスク系などを含む系統。ラウンドテーブルやプリンスキロなどが代表馬。

12 マッチェム系
マンノウォー系やレリック系、インテント系がこの系統に分類。ヴェンチアやウォーアドミラルがこの系統だ。

13 ヘロド系
属する父系はトウルビヨン系やマイバブー系、クラリオン系。パーソロンやジェベル、アンビオリックスが代表馬。

BC（ブリーダーズカップ）対策 for Deep Divers

誰よりも深く「ダビスタ」を攻略するための必携知識

全国規模の大会が開かれることも多い「ダビスタ」のブリーダーズカップ。全国クラスの名馬を生産するには相応のテクニックと知識が必要だ。

売却価で見抜く産駒のスピード

DEEP度 ★★★☆☆

売却価格にはスピード能力が影響している。もって生まれたスピード能力が高い産駒ほど、評価額が高くなりやすいのだ。とはいえ、成長型や馬体重なども売却価格を上下するファクター。そのため通常プレイでは大まかな目安としてしか売却価格は使えない。しかし、他のパラメータが固定されていれば話は別。じつは産駒の能力の大半は種付け時に確定するのだが、スピードとスタミナだけは命名時に変化しているようなのだ。そこで現れた攻略法が「名前変え」。受胎中のデータをセーブしておき、リセットを繰り返しながら名前を変えて高額な産駒を選ぶという方法だ。



サターン版では名前の２文字目から４文字目で産駒の能力が変化するようだ。

理想体重で異なる加速力への対応

DEEP度 ★★★★☆

理想体重によって加速力が変化することは知っているだろうか？　同じ能力をもっている２頭がいて、片方は馬体重が500kg台の大型馬、片方が馬体重300kg台の小型馬だったとすると、この２頭の直線の伸びは微妙に違うのだ。大型馬の場合はいい脚を長く使うタイプになり、小型馬は一瞬の斬れ味で勝負するタイプになる。PS版のBCでは圧倒的に小型馬が有利だったが、サターン版では大型馬にもチャンスがあるようだ。開催競馬場やコース設定などにより、馬体重がどのように影響するか、今後の検証課題としておきたい。



位置どりや枠順などの影響も含めて、直線の攻防は現在検証中。

最強レベルでの脚質有利不利

DEEP度 ★★☆☆☆

ゲーム内のＧⅠ程度のレベルなら、圧倒的な能力差がある馬はどんな脚質を指示しても勝てるはず。しかし、強豪ひしめく全国規模のBCでは、指示した脚質が勝敗を分ける重要なファクターになる。脚質は大きく分けて２種類ある。つねに先手をとって直線の攻防を凌ぎきる逃げ、先行タイプと、道中は追走して脚をため、直線の爆発力に賭ける差し、追込みタイプだ。両者で比較した場合、BCでは圧倒的に逃げ、先行タイプが有利となる。スタミナが究極レベルにある ような馬に逃げられた場合、差し、追込みはまず届かない。



パスワードに残るのは直前のレースの指示。逃げか先行が基本だ。

3歳コメントを徹底して調べる

DEEP度 ★★★★☆

３歳時コメントは産駒の能力を計る重要な情報。上記の名前変え攻略をするにしても、スピードとスタミナ以外のコメントが出そろっている産駒をピックアップすれば、効率よく最強馬が生産できるはず。また「放牧チェック」という攻略法もある。一定以上のスタミナ値があれば牧場長はスタミナコメントを出す。そこを逆手に取って、スタミナをわざと減らしてもスタミナコメントが出続けるかを調べるのだ。「ダビスタ」では放牧によってスタミナが落ちる。つまり入厩→放牧を繰り返してスタミナコメントをチェックすれば、産駒のスタミナ量が推測できるわけだ。

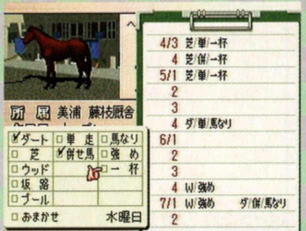


スピードは牧場でも伸びる。３月以降にスピードコメントが出始める馬も。

併せ馬＆一杯調教の意図

DEEP度 ★★☆☆☆

BC制覇を目指すなら調教技法も磨かなくてはならない。調教にはさまざまな方法があるが、とくに重要なのはダート調教。ダート調教では併せ馬で勝負根性、一杯調教で気性アップの効果がえられる。毎週ダート・併せ馬・一杯で調教すれば、スピード以外のパラメータを限界まで引き上げることはたやすいのだ。とはいえ、ノーマルにゲームを進めていたのでは、ここまでのハード調教はできない。そこで考えられたのが「馬体重６kg増固定」という攻略法。



毎週調教後にデータをバックアップし、翌週に馬体重が６kg増えるようにセーブとロードを繰り返す攻略法だ。

ダート・併せ馬・一杯で馬体重は６kg減る。この６kgを毎週もとに戻すことができれば永遠に馬体重を固定可能。

多様な使い道があるパスチェック

DEEP度 ★★★★★

パスワードを利用した攻略法も数多い。例えば「チェック登録」と呼ばれる攻略法。これは未調教４歳１月１週時点のパスワードを比較することで、素質に優れた産駒を選別する攻略法だ。重視すべきは出走表の印。同じ成長型をもつ両馬の比較であれば、スピード、スタミナ、勝負根性、気性に至るまで、印の重さで比較ができる。また、自家生産繁殖牝馬の能力チェックにもBCパスワードが使われる。一定以上の産駒を出した自家生産繁殖牝馬の現役時パスワードを保存しておき、新たに作った牝馬とBCの印を見比べる。印を奪えるようなら繁殖入り後に期待できるわけだ。



BC登録の時期も重要。１頭の馬で複数のパスワードを保存しておき、他馬との比較でもっとも能力の高いものを残す。

乗り替わりを防ぐ戦績アップ術

DEEP度 ★★★☆☆

BCパスワードには騎手に関する情報も含まれている。通常はBC登録の直前のレースで騎乗依頼した騎手が、BCでも騎乗する。しかし、複数の登録馬が同じ騎手に騎乗依頼していた場合は、もっとも人気パラメータの高い登録馬を騎手は選ぶことになる。つまりBCで乗り替わりを防ぐには、人気パラメータをひたすらアップしておく必要があるわけだ。人気は過去の戦績で決まるので、一流のライバル馬を大差で破ったり、数十戦無敗の戦績を積んだりすればいい。なお、ゲーム内の人気パラメータはハンデ戦の斤量に影響している。



早熟馬は徹底して使わないと人気が上がりづらいのでBCでは不利。

薗部博之 SPECIAL INTERVIEW

「ネット上で仮想世界の競馬が開催できたら僕も参加してみたいですね」

今回は少しクロスを見直そうかと。新しい配合の効果ですか？それは教えられませんね(笑)。

――まず、読者がもっとも興味があると思われる配合のことからうかがいたいのですが、サターン版に採用された新配合理論は2つですか？

薗部　ええ。牧場長の新しいコメントが２つ入っていますね。１つは「見事な配合」で、もう１つは「考えた配合」というものです。

――これは「奇跡の配合（4×3）」とは違ってパラメータにも異なる効果があるわけですよね。

薗部　間違いなくプラスの効果があります。……あるんですけど、どういった効果で、というのはちょっと教えられません（笑）。

――何かヒントだけでも。例えば「面白い配合」で、かつ「見事な配合」というのは？

薗部　あります。ただ、牧場長のコメントには優先順位があって、順位がもっとも高いのはニックスで「考えた配合」はその次です。

――ということは、ニックスでかつ「考えた配合」だと、ニックスのコメントだけが出てしまう、と。だから見つけづらくなってるんですね。

薗部　まあ、１つ見つかればそれをヒントにどんどん芋蔓式に見つかっていくとは思いますが。

――新しい配合理論が２つ入ったということは、薗部さんが考える"最近の競馬の新しい傾向"をゲームに反映させようということですか？

薗部　そうですね。いろいろ最近の活躍馬を見て、それを自分なりにゲームに反映させてみたのですが……出来上がってみたらあんまり関係なくなったかもしれません（笑）。だから、現実の活躍馬がこの配合に当てはまるというわけじゃないです、実際に検証してみると。

――あえてうかがうのですが、例えば、どんな馬の配合を意識されて新配合を？

薗部　エルコンドルパサーとかですね。この馬はけっこうクロスがあるんです。最初の「ダビスタ」はクロスしかなくて、そればかりが重視されたので、その後の「面白い配合」でアウトブリードで強い馬が作れるようにした流れがある。で、今度はもう一度クロスを見直そう、と。

――では、今回の「ダビスタ」はクロスに注目せよ、ということですね。以前、インブリードしかなかった頃は、血統表が真っ赤になるような極端な配合で強い馬ができたじゃないですか。今回はそういうことも起こりうるのですか？

薗部　いや、それは僕にもわからないです（笑）。どんな配合手法でも強い馬ができるように、という考えのもとでプログラムは組んでいるのですが、その結果どの配合が強いかっていうのは、今まで僕の予想が当たったことはないんで(笑)。

――えっ、ホントですか？(笑)

薗部　本当に僕もわからないんです。いや、隠してるわけじゃなくて（笑）、そういうプログラムなもので。まあ、最終的に誰かが結論を出すんでしょうけどね。これが最強だっていう。

ハードの性能が上がったから絵をキレイにしようというのは発想が逆だと思います。

――ところで今回はセガ系ハード初の「ダビスタ」になりますが、秒間60フレームのレースシーンとか、グラフィック面が強化されてますね。

薗部　いや、それはもう、グラフィック担当のプログラマーが「60フレームでできそうだ」と言うんで「できるんならやっておこう」と。そういった経緯です。ただ「18頭立て」に関しては、以前ユーザーの方から「実際のレース同様、フルゲートでダービーを再現したい」という要望をいただいていたので。なんでも、それでレース結果を予想するとか（笑）。

――現実の競馬でも、入賞しなかった馬の動きがレース展開にも影響しますからね。それとは別の内部的な部分で、ＰＳ版との違いは？

薗部　ＰＳ版では体重が軽いほうが有利という結論になっちゃったんで、その辺は改善したつもりです。でも、あくまで「つもり」なんで、結果的にまたそうなるのかもしれませんが（笑）。

――それでは、今度サターンやＰＳよりも性能の高いハードで「ダビスタ」を作るとしたら、そこでやってみたいことはありますか？

薗部　うーん、ハードの性能が上がったからゲームをどうしたいってことはないですね。つまり、グラフィック機能が上がったから絵をキレイにしなくちゃいけないとか、そういう強迫観念で作るのは発想が逆なんじゃないか、と。

――でも、最近はグラフィックのインパクトで勝負するソフトが非常に多いじゃないですか。そうした風潮は本末転倒だと思われますか？

薗部　やっぱり「グラフィックの美しさ」と「ゲーム自体のおもしろさ」の間に直接的な関係はないと思いますよ。もちろんキレイに越したことはないけど、最近のＲＰＧを見てると、リアルというよりマネキンが動いてるみたいな違和感があるんです。「ダビスタ」にもそれは言えるんですけど、リアルに馬を描けば描くほど本物の馬との違いが目立ってきてしまうんですよね。実際、馬は１頭１頭違う姿をしてるはずですが、今のと

SONOBE HIROYUKI

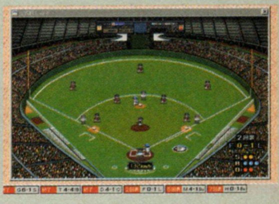
●プレイヤーが種牡馬を作れない理由

「ダビスタ」ではプレイヤーが生産した牡馬が好成績を収めても種付けできる種牡馬のリストに加わることはない。薗部氏によるとその理由は「ユーザーが勝手に作った馬を種牡馬にして、それで強い馬が生まれてもユーザー同士での共通の話題にはなりにくい」から。こうしたユーザー同士のコミュニケーションを重視しているのも「ダビスタ」の特徴である。



●もう1つの薗部作品「ベストプレープロ野球」

薗部氏の代表作と言えば「ダビスタ」と並んで有名なのが「ベストプレープロ野球」シリーズ。プレイヤーが監督となってチームを指揮するゲームだが、選手を直接操ることはできず、プレイヤーは選手起用と試合中に簡単な指示を出すだけ。監督という職業のもどかしさと醍醐味が味わえる。現在最新作のWindows版が発売中。



「孤高の創造主(クリエイター)」

ユーザーに物語を提示するのではなく、ユーザーの遊ぶ世界を提供するのが薗部作品の特徴である。美しい映像が売りの大作ばかりが注目される昨今、薗部氏は数少ない"ゲーム世界"の創造主(クリエイター)だと言える。今回は薗部氏にサターン版「ダビスタ」のポイントから、自らのゲーム観まで幅広くお話をうかがった。



ころ、ゲームではそこまで描き分けられないから、結局リアルといっても、１頭のキレイな馬の絵の"複製"が何頭も一緒に走ってるような感じになるんで。

――競馬好きな人ほど、１頭ごとの体型の違いとかまで見ちゃいますもんね。

薗部　昔、ある競馬ゲームのイベントで大川慶次郎さん(競馬評論家)をお招きしてパドック解説をお願いしたことがあったらしいのですが、そこで大川さんは「どれも同じに見えますねぇ」って(笑)。普通の人なら適当に話を合わせるんでしょうけど、大川さんは正直な方ですから。いい人ですよね。でも、１つの馬のグラフィックデータを使いまわしているわけですから、競馬のプロが見れば同じに見えて当然なんです。

ネットワーク上で仮想の競馬が開催されたら楽しいですよね。ユーザー間で馬の売買とか(笑)。

――今後「ダビスタ」シリーズは、どのように展開されていくのでしょうか？

薗部　まあＤＣみたいなハードだと、通信っていう可能性は当然ありますよね、とりあえず今はパソコン版の「ベストプレープロ野球」で、インターネット対戦の実験はしてるんですけど。

――通信を使うと、どんなことができますか？

薗部　とりあえずネットでブリーダーズカップを開くぐらいだったら、すぐにでもできそうですね。ただ、そこから発展して「仮想世界で競馬を開催する」というところまで実現できるかどうかはむずかしい。でも、ネット上でユーザー同士が繁殖牝馬の売買などをできれば、架空の種牡馬があってもいいかもしれませんね。今は種牡馬に関しては実在馬で通してるんですけど「○○さん所有の種牡馬はすごいらしい」なんて噂がネット上の共通の話題になっていけば広がりも出てくるし。

――あー、そうなるとネット上の調教師とか出てきて、腕のいいプレイヤーのところに馬を預けたりとか、俺は馬券だけで頑張る、という人も登場したりしておもしろいかも。

薗部　馬券師ですね（笑）。

――でも、馬券だけ当たっても、あまり楽しくないかもしれない（笑）。

薗部　ピンフッカー（注：馬のブローカー）とかも出てくるんでしょうね。安い馬を高く売りつけてもうけたり（笑）。……そういうのが実現したら楽しいですね。それだったら僕も遊んでみたい。誰か作ってくれないかなあ（笑）。

――そんな他人事みたいに言わずに、作ってくださいよ（笑）。

薗部　まだ全然構想とか、できてませんから。

――今後「ダビスタ」「ベスプレ」以外のタイトルを作る時も「物語が生まれる場」を提供するという考えかたで作られるわけですか？

薗部　そうですね。やっぱり「自分が参加して物語が出来あがっていく」というのが、ゲームの体験だと思うので、一方的に制作者側から物語をあたえるのは、映画なり小説なりでやればいいと思ってます。だから、そうしたことがやりたい方はゲームより映画のほうが力を発揮できるのではないでしょうか？

――物語にインタラクティブ性をもたせることで、プレイヤーがより感情移入できるという利点を狙っている、とも考えられますが……。

薗部　その方向性を否定はしませんけど、少なくとも僕はそう思っていない、ということですね。まあ「ベスプレ」と「ダビスタ」しか作っていないんで、あまり偉そうなことは言えないんですけどね（笑）。ただ、僕が遊びたいのは「ユーザーが遊ぶための世界を提供してくれる」ゲームだし、今後もそういうゲームを作っていきたいと考えています。

株式会社パリティビット
代表取締役 薗部博之

作品全体をディレクションしながらも、あくまでプログラマーとして開発に参加するのが薗部氏のスタイル。(株) アスキーの社員として「ベストプレープロ野球」を制作。退社後「ベスト競馬ダービースタリオン」(ファミコン)を手がけ、シリーズ全体で580万本を超える大ヒットを記録。趣味は地方競馬めぐりで「温泉に近い所へ行き、昼は競馬、夜は麻雀というのがパターン（笑）」とか。

'S DERBY STALLION

●「器としてのゲーム」論

最近のゲームでは、ＲＰＧやアドベンチャーといったジャンルで、制作者のメッセージ(物語)を伝える作品が１つの潮流を形成している。それに対し、ゲームとはプレイヤーが遊ぶ過程で物語が生まれるものであり、ユーザーが遊ぶための「器」であるべきだという考え方もある。「ダビスタ」は後者の代表的な例といえよう。ドリームキャストなど、ネットワークを使った通信機能がより身近な存在となりつつある今、ユーザ一同士によるコミュニケーションのための「器としてのゲーム」という思想は、今後より注目されるはずだ。

●愛馬「スタープログラマー」の活躍

薗部氏は馬主でもある。所有馬、スタープログラマー号はデビューから３連勝し、重賞にも挑戦した……が、「単勝1.2倍。負けるわけないと思ってたんですけど……。競馬に絶対はないということがわかりました(笑)」。





ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩

●コナミ●発売中（4月1日発売）●8,800円●アドベンチャー●全年齢推奨



おまけシナリオ

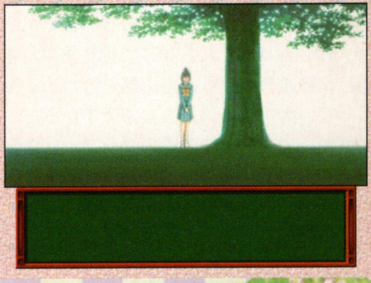
「虹色」「彩」のその後

「旅立ちの詩」に、おまけシナリオの存在が判明した。タイトルは「虹色の卒業式」と「彩の卒業式」。これは本編でハッピーエンドを迎えた後、本体かパワーメモリに「虹色の青春」と「彩のラブソング」のクリアデータがあれば見ることができる。主人公と2人のヒロインがどんな日々を過ごしてきたのか。卒業式を前にどんな会話をかわすのか……。



「虹色の卒業式」





「彩の卒業式」

「旅立ちの詩」レビュー"10点の理由"

本誌4月9日号での「旅立ちの詩」のレビューでつけた10点の評価に対して編集部の内外から寄せられた疑問に、担当ライターがお答えします。



＜疑問1・ロード時間の長さやボタンの反応などに問題があるのではないか？＞

「旅立ちの詩」をプレイされた方の意見ではこうしたものが目立ちました。まあ、“気になる人は気になる”という程度のものではあるのですが、確かにそういう面はあるでしょう。でも、このことで作品の価値がどれだけ下がるのか、と私は思うんですよ。プログラマー的発想ではこういう部分は重大な欠陥として映るのでしょうが、私はこうした要素は作品の本質とは関係ないと思います。そしてそれは、大部分のユーザーにとってもそうだと言えるのではないか、と思うのです（あ、念のため言っておきますが、アクションゲームでボタンの反応が遅いとかいうのは論外です。それは作品の本質であるアクション性と密接に関わる要素だから、当然ですね）。

＜疑問2・主人公や登場人物に感情移入しづらくないだろうか？＞

「ときめき」を知らない方にとっては、詩織ちゃんも見晴ちゃんも初めて見るキャラクターでしょうから、感情移入しづらいというのもわからないでもありません。もちろん初めて「ときめき」をプレイされる方への配慮はされていますし、「ときめき」が嫌いだという方でなければ、全然楽しめないということはないはずです。ただ、主人公の性格設定に関しては、確かに好みが分かれるかもしれません。これはシナリオの解釈の問題でもあるので、現時点では何とも言えませんね。

＜疑問3・本当に誰にでも楽しめるのか？＞

私はこの疑問を「作品のテーマにどれぐらい普遍性があるのか？」という意味に解釈しました。そういう意味なら、「旅立ちの詩」

Tokimeki Memorial Revolution

《脱力漫才》はいどーも、桜崎です。「金子でーす」。まあ、そういうわけで頑張っていかなアカンなというわけなんですがね。「そのフリ、どっかで見たぞ」。いやいや、ホントに頑張っていかなアカンのですよ。最後の「ときめき」である「旅立ちの詩」が発売された今、メモラーである我々は正念場に立たされているわけですよ。「確かに、これからもっともっと「ときめき」を盛り上げていかないと」。 （次ページへ続く）

「旅立ちの詩」

2月16日までのあらすじ



本作の主人公は、藤崎詩織に想いを寄せる、きらめき高校の３年生。だが、卒業まであと２週間となった今になっても、詩織との関係には進展がないままだった。早乙女好雄のはからいで、詩織とともに卒業文集の編集委員になった主人公は、卒業の日までに詩織に告白をしようと決意する。

だが、バレンタインデーに詩織と行った買い物の帰り道、詩織に「ずっと仲のいい幼なじみでいてね」と言われ、主人公は強いショックを受ける。「自分はこの３年間何をしていたんだろう……」と自問自答する主人公。そんな彼の前に現れたのが美樹原愛だった。自分と同じように３年間を無為に過ごした彼女の言葉を聞いた主人公は、卒業までの時間を賭けてマラソンを始める決意をする。

館林見晴STORY

「あの、田中さんのお宅ですか？」

ある夜、主人公の部屋にかかってきた1本の間違い電話。それが後に大切な出会いになっていくということに、主人公はまだ気付いていなかった。友達に相談があったんだけど、電話番号を間違えてメモしちゃったみたい――と電話の女の子は言った。そして、どういうわけか主人公がその友人の代わりに彼女の悩みを聞くことになってしまう。

「私、高校時代にやりのこしたことがあるの……」

彼女の悩みが自分と似ていることから、他人事とは思えなくなった主人公は、その後も彼女からの相談に親身になって答える。そして、卒業を1週間後に控えた日曜日、ついに2人は会う約束をするのだが……。これが今まで謎に包まれていた館林編ストーリー。攻略は次回お届けするのでしばしお待ちを。





1本の間違い電話がきっかけで出会うことになった2人。高校生活最後の休日を一緒に過ごした後は、下校途中に仲良くシールプリントを撮ったりするような親密な関係になっていくのだが……。





きらめき高校の通学路の途中にある河原。夕焼けが輝く中、主人公に何かを伝えようとする館林。一体、2人の間に何が起きたのか……。「あなたが……」。その後に続く彼女の言葉は……？

「もう、告白なんてできないよ……」

以上に普遍的な作品は少ないと思います。

ところで、あなたは今までの人生で何かを成し遂げたと自信を持って断言できるでしょうか？　そういう人は少ないと思います。それはなぜかというと、人間は自分の行いに確固たる自信を持っているわけではなく、常に「自分はこれでいいんだろうか」という不安や後悔を抱いているからです。逆に言うと、人間は過去に後悔の念を持っているから「これからはもっと頑張ろう」と思うわけで、もし常に満ち足りた状態だったら、未来へ向けた努力というものをしなくなるはずです。

「旅立ちの詩」の主人公は、卒業を目前にして、「俺は3年間、何をしてきたんだろう」という後悔の念と、何もできない自分に対する無力感を抱きます。こういうことは「卒業」「転職」「結婚」なんていう人生の転機にぶつかった人なら誰でも思うことでしょうね。そして、ここで登場するのが、主人公と同じように3年間を無為に過ごしてしまったと思っている美樹原愛です。主人公は、彼女の話を聞くことで、自分の悩みが他人にも共通するものであるということを知ります。そしてそれは、主人公の目からはキラキラと輝いた高校生活を送ってきたように見える清川望のような人でも同じなのです。このように、主人公はたくさんの人々と接することで、自分の悩みを乗り越えようとする。「旅立ちの詩」の主題の1つはそこにあるんだと思います。

ちなみに、人間が誰でも抱いている不安を突くというシナリオの構造は「新世紀エヴァンゲリオン」でも見られるものです。また、こうした問題について考えるのが“哲学”という学問だったりします。このことからも、本作のテーマの深さがうかがえると思います。

＜疑問4・なぜ10点なのか？＞

なぜ、他の作品に10点をつけず、本作に10点をつけたのか？　と問われれば「それは私にとって大切な作品だから」と答えます。批評というのは、客観的かつ公正でなければならないとは思いますが、全く「私」の部分をなくすことはできません。読者の方には、1人の人間がここまで入れこむんだから、すごいに違いない、と思っていただければいいなと考えています。　（文・金子光晴）

もう1つ注目してほしいのが、シナリオの随所に出てくる「ときめき」本編で登場したセリフ。単なるファンサービスというより、「ときめき」をアドベンチャー化しようという制作者の執念を感じる所だ。



Tokimeki Memorial Revolution　じゃ、「ときめき」を盛り上げるための具体案を考えましょう。「何かアイデアあるの？」。ファンクラブを作るとか。「詩織ちゃんのファンクラブがあるしなー」。じゃ、実写映画化するとか。「もうやってるじゃん。見てないけど」。最近流行のトレーディングカードを販売。「ウチには売るほどあるぞ」。新キャラでメイドロボを加える。「それはパクリだ」。CMのイメージキャラにKONISHIKIを起用する。「なんでやねん」。



シナリオ攻略 PART1 藤崎詩織

「旅立ちの詩」シナリオ攻略の第１回は、きらめき高校のスーパーアイドル・藤崎詩織編。彼女は物語の中心となるヒロインだけに、シナリオを進めるのは難しくないけれど、すべてのシナリオを見ようとすると少し難しい部分もあるかもしれない。今回は２月21日のスキー場でのイベントと、22日〜25日の下校イベントをすべて見るための方法を紹介していこう。



詩織や優美ちゃんたちとのスキー場デートイベント。このイベントが発生すると、詩織編のシナリオへ進んだことになる。



館林見晴から電話がかかってきている場合、20日に好雄からスキーに誘われた時に「スキーに行く」を選べば詩織編に進む。

2月21日スキー場イベント
白い息さえ熱い冬



最初のポイントは、スキー場でのイベント。ここですべての画面を見るには、シールプリントを撮ったり、室内プールに入ったりと、やるべきことがたくさんあるのだ。

イベント発生条件

館林見晴からの電話がかかってきていて、２月19日に電話で会う約束をしている場合、２月20日に好雄からスキーに誘われた時に、「スキーに行く」という選択肢を選ぶ。これでスキー場イベントを見ることができる。



シールプリント

ロッジの後ろにあるシールプリント。これをクリックすることで、その時一緒にいる人とシールプリントを撮ることができる。詩織だけではなく、栗林みえちゃんや優美ちゃん、さらには好雄とも撮れるぞ。

室内プール

室内プールでは詩織や優美ちゃんの水着姿を見ることができる。しかし、好雄の誘いを10回断ったり、詩織とのスキー勝負に負けた後で、「あきらめる」を選んだりするとプールには行けなくなってしまうぞ。



スキー場イベントの流れ

栗林みえ登場!!	詩織と一緒にスキーを滑ると、主人公は必ず転んでしまい、詩織とロッジへ行くことになる。ここで４ターン以上行動すると、栗林みえちゃんが登場。一緒にシールプリントを撮ることもできる。
シールプリント	ゲレンデに戻ると、滑る相手を代えることができる。また、一緒に滑った後でロッジに行けば、シールプリントを撮れる。好雄と撮る場合はシールプリントを「プレイする」を３回選べばOKだ。
室内プール	３回スキーを滑ると、プールに誘えるようになる（ただし、詩織と一度は滑っていることが条件。５回滑れば好雄から誘われる）。詩織とのスキー対決に勝つか、３回負けることでプールに行けるぞ。



2月22日〜25日回想イベント
思い出の数だけ……

スキー場イベントの翌日から、詩織との下校時に幼少時代の回想イベントを見ることができる。ただし、帰り道で「黙って歩く」と、このイベントは発生しない。

イベント発生条件

詩織編シナリオに進んだ（スキーに行った）後、２月22日〜25日の詩織との下校時に「黙って歩く」を選ばず、7回行動する。

春の回想	発生条件	２月22日の詩織との下校時に、「黙って歩く」を選ばず７回行動すると発生する。しかし、21日に詩織とのスキー対決で負けた後に「あきらめる」を選んでいた場合は、このイベントは発生しない。
	終了条件	「話す」→「身長について」、「話す」→「今日のしゅくだいについて」を選ぶとイベントが終了する。すべてのセリフが聞きたい人は、この２つの条件が揃う前に“しおり”にいろいろ聞いておこう。
夏の回想	発生条件	春の回想イベントを見た後、２月23日から25日までの詩織との下校時に発生。なお、22日〜24日までの３日間ずっと、詩織との下校時に「黙って歩く」を選んでいた場合は見ることができなくなる。
	終了条件	「話す」→「たんけんごっこについて」、ボートを「見る」と選択。その後、画面外をクリックすれば「ボートにのる」を選択できるようになる。また、その前に15ターン行動してもOK。
秋の回想	発生条件	春と夏の回想イベントを見た後、２月24日〜25日の詩織との下校時に発生する。22日〜24日までの間、２回以上「黙って歩く」を選んでいると、見ることができなくなる。
	終了条件	「話す」→「おれについて」、「話す」→「たんじょう日について」、「話す」→「けっこんについて」の３つを選ぶと、“しおり”との想い出の場面が登場し、イベントが終了する。
冬の回想	発生条件	春〜秋までの回想イベントを見た後、２月25日の詩織との下校時に発生。春〜秋の回想イベントを見ていることが条件なので、22日〜24日までに一度でも「黙って歩く」を選ぶと見ることができない。
	終了条件	詩織をクリックして、「見る」もしくは「話す」のコマンドを合計4回選択すると、“しおり”との想い出の場面は終了する。回想イベントはこれが最後なので、心して見るように。

CHARACTER TALK-2 藤崎詩織



きらめき高校3年A組。頭が良くて、かわいくて、スポーツ万能という、まさに非の打ちどころのない女の子。主人公の幼なじみでもある。

藤崎詩織は「ときめき」のファンの間でも好き嫌いが分かれるキャラのようで、「詩織は冷たいから好きじゃない」という人は決して少なくない。確かに、虹野沙希などと比べると詩織は冷たい性格のように見える。「旅立ちの詩」では主人公が落ち込んでいる時、詩織が置き手紙を残して1人で帰ってしまう場面がある。もしこれが虹野ならば、いつまでも主人公を待っていただろう。だが、詩織は主人公が自分と顔を合わせたくないことがわかっていたので帰ってしまう。こういう、虹野とは違った優しさが詩織にはあるのだ。

《日本一遅いゲームショウレポート99春》この春のゲームショウでは、コナミブースに「旅立ちの詩」が展示されていましたが、残念ながら「ときめき」関係のイベントはありませんでした。別のステージで菅原祥子さんや丹下桜さんのイベントはありましたが……。あ、こなみるく（コナミの物販スペース）に栗林みえちゃんが来て売り子さんしたり、サインしたりしてました。アイドルって大変だな、と思いました。

マラソンゲーム・トレーニングの極意

各パラメータの役割

体重	軽ければ軽いほど軽快に走れるようになる。
筋力	走るスピードが上がり、早くゴールできるようになる。
リズム	リズムが高いとリズミカルに走れるようになる。
根性	根性があると精神力が高まり、長い時間走れるように。
スタミナ	持久力、すなわちエネルギーが高まり、長時間走れる。
体調	体調が悪いと、筋力、リズム、スタミナの上がり方が悪くなる。日によって変動。

「旅立ちの詩」で最も重要なミニゲームといえば、このマラソンゲームだろう。ここからはストーリーと密接な関係があるマラソンゲームを攻略。効率良くパラメータを上げる方法を紹介しよう。



マラソンゲームで失敗しないためには、ペースメーターをうまく合わせることが必要だ。地面が平らな場所で走っている場合は、1秒間にボタンを2回押せば中央に合う。蝶ネクタイ形のゲージがゆっくりと明滅している時は、リズムとスタミナ両方のパラメータを上昇させることができるぞ。

ミニゲームの効果

前日にミニゲームをクリアしていた場合、翌日下の表のようにパラメータが上昇

	体重	筋力	リズム	根性	スタミナ
21日のデート	—	+20	+20	+20	+20
エアロビ	—	+10	+10	—	+30
清川との水泳	—	+20	—	+10	+20
人語ゲーム	—	—	+20	+30	—
料理ゲーム	+20	—	—	—	+30
弁当詰めゲーム	—	—	+20	+30	—

効率の良いトレーニング方法

1 スタミナは最重要パラメータ



スタミナはエネルギーに直結する。毎朝のトレーニングの時、精神力が残っていてもエネルギーが0だとトレーニングが続けられないので、スタミナに重点を置いて育てよう。

2 「山トレーニング」でスタミナUP!



スタミナを上げるのに最も適しているのは「山トレーニング」。ただ、体調が悪い時は効果が低いので、平地トレーニングで根性と筋力を上げておいたほうがいい。

3 その他のトレーニングの活用法



「アップダウントレーニング」は下り坂でスピードを抑えて走る練習になる。また、「山トレーニング」を行ってもエネルギーが残るようになったら「公園一周」に挑戦しよう。

「ときめきメモリアルドラマシリーズ」登場人物相関図

「ときめき」を知らない人のために、「ドラマシリーズ」の登場人物の関係をまとめたのがこの図だ。一部CDドラマなどでの設定も入っているのでチェックしてみよう。



Tokimeki Memorial Revolution

《半袖の季節》「ときめきリストゲーム」の発売日が5月27日に決まったようです。これは腕時計型のゲームなんですけど、センサーが付いていて、身につけている時間が長いほど女の子の好感度が上がっていくというものらしいです。ちなみに、私は詩織、見晴、虹野の3種類とも買う予定。そして、3つ同時に腕につけます。ただ問題はこれから半袖の季節になっていくということなんですけどね……。（ライター・桜崎）



KISSより…

●キッド●発売中（3月18日発売）●初回限定版：7,800円　通常版：6,800円●恋愛シミュレーションアドベンチャー●全年齢推奨

千尋バッドクリア&りんご攻略で「KISSより…」を遊び尽くそう!!

全員クリアで満足しているキミ！　それだけでこのゲームのすべてを知ったとは言えないぞ。主人公の幼なじみ、麻丘千尋にはハッピーエンドのほかにバッドエンドがあるのをご存じだろうか？　それだけではない。なんと、妹のりんごにも楽しいイベントが用意されていたのだ!!　これから説明する攻略法を頭に入れて、完全クリアを目指してほしい。

今回出演していただくMr.大失恋

バッドエンド攻略法は、誌上リプレイで公開。この男が自分の不幸を語ってくれるのだ（笑）。

紀須夢雄（17）

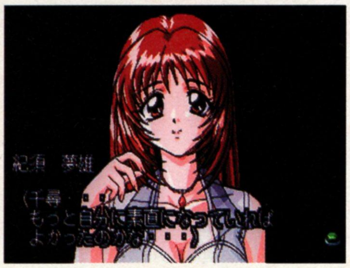
PERSONAL DATA

血液型：B型　星座：さそり座
趣味：夜遊び　好きな色：黒
好きなタイプ：どんな子でも構わない
好きな格好：セクシーな格好
好きなスポーツ：格闘技



失恋上手（!?）な男が繰り広げる波瀾万丈のラブストーリーを誌上リプレイ

千尋に見事にフラれる方法は、豪華3本立て。それぞれのフラれパターンによって手順が異なるが、共通して言えることは、千尋の攻略は必須ということ。彼女とある程度いい関係になりながら、途中で投げやりなプレイに移行すればいい。



通称、後悔画面。これが表示されるのはバッドエンド確定時のみ。

千尋にさわやかにフラれる方法

パターン1

① 千尋から国見伸吾との旅行について相談されたら、選択肢「勝手に行けば」を選択

② その翌日に海の道公園に行って、千尋が旅行へ行く決心をしたことを聞く

③ 8／29の朝、強制でバイトに出た後、バイト先で千尋に呼び出される

パターン2

① 千尋とあまりデートしないで、千尋のイベントを攻略していく

② 国見伸吾に呼び出されるイベントで、伸吾に千尋を持って行かれる

③ 8／29の朝、強制でバイトに出た後、バイト先で千尋に呼び出される

パターン3

① 8／30まで、千尋とのデートは5回以内にとどめる

② 千尋の攻略に必要なパラメータを満たさないで、8／30を迎える

幼なじみ麻丘千尋との再会

オレの名は夢雄。恋愛が長続きしたことが一度もないオレだが、今回の失恋は今まで以上にショックが大きい。そのことを話そうと思う。あれは、幼なじみの千尋との再会に始まる……。



この選択肢は、どちらを選んでもOKだ。千尋にフラれることが目的なので、イベント発生条件以外の選択肢は重要ではない。



リアルタイム会話で、千尋に自分の電話番号を教えておくこと。

電話ちょうだい

2人の世界に入っていけない



千尋の気持ちが彼に向くように、親密度は上げない。

再会してからというもの、千尋とは町で頻繁に会うようになった。でも、千尋は国見という彼氏といい関係。でも、オレには、男が本気ではないように見えた。千尋は遊ばれている？

なんかムカつく

そんな気分だった。オレは、千尋にとってただの幼なじみ。彼氏との関係に口を出す資格などない。でも、見せつけられているような感じがして、嫉妬しちまったんだ。女々しいよなオレ。



オレの不用意なひと言で……

ある日、千尋に公園へ呼び出された。彼氏との旅行に行くべきか相談したいと言うので、オレはつい思ってもいないことを口にした。そうしたら……。





冷たい態度を取ればバッドエンドがほぼ確定。翌日、海の道公園へ行くと、旅行に行くと言われる。

ガ〜ン!!

ショック！　魔の8月29日

夏休みももう終わりという8月29日、また千尋に呼び出された。大事な話だというので、真剣に耳を傾けていたら、話の内容はなんと「永遠の別れ」。千尋がオレのことを想い続けていたなんて！　お、オレは取り返しのつかないことを!!







バイトに出ていると千尋が来る。中学の時、浜辺で一緒に拾った思い出の貝殻を投げ捨てるこのシーンがバッドエンド。これで、ハッピーエンドの絵も合わせれば、千尋のアルバムはすべて揃う。

「さようなら、思い出！」

そう、オレはフラれたのさ。とうとう幼なじみにまでな。このあと、オレはストレスとスタミナ減少のダブルパンチで、ついにダウン。りんごが看病してくれなかったら、かなりつらかっただろうなぁ。





ってなワケで　カワイイ妹　りんごを攻略

りんごは、看病の時や自宅に誰かが来た時の案内役として存在しているのではない。彼女にもヒロイン同様、ちゃんとイベントがある。ヒロインのクリア人数が関係するのでなかなか見られないが、8つのイベントをすべて見れば、これでパーフェクトクリアだ！



アルバムモードは、りんごとのイベントを見なければ完成しない。

りんご全イベント攻略フローチャート

スタート	
1	8／5までに千尋の顔が赤らんだ状態にすると、1日の終わりに自宅で発生
2	クリア人数1人以上。8／10までに1が発生済みだとブックマートで発生
3	8／11限定。クリア人数2人以上で、2が発生済みだと夜に自宅で発生
4	クリア人数3人以上。3が発生済みで、千尋のイベントで国見伸吾に呼び出されたとき千尋にフラれる
5	クリア人数4人以上。8／24までに4が発生済みだとJOYCITYで発生
6	8／26限定。クリア人数5人以上で、5が発生済みだと夜に自宅で発生
7	8／28限定。ヒロイン全員クリア済みの状態で、6を発生させていると自宅で発生
8	8／31限定。7が発生済みで、全ヒロインのクリアパラメータが満たされていないと自宅で強制発生

● 攻略ワンポイントアドバイス ●

全ヒロインの攻略が必要となるりんご攻略。1人クリアするたびにクリアデータをセーブし、りんごのイベントを見たらまたセーブしてヒロイン攻略……。といった流れを繰り返していく。条件的には、全ヒロイン中一番の厳しさ!?





恋愛するわけではないので、おごったりする必要はない。

4を見るには、この千尋イベントを発生させないことが条件となる。それについては、前ページの千尋にフラれる方法を参照のこと。

涼子のおしゃべりルーム 発売記念特別企画 ひとつ屋根の下

ROOMMATE

井上涼子ファンページ

短期集中緊急開設！ 涼子ちゃんとファンとの集いのページ

とーとつに始まりましたこの企画。知らない人はいないと思うけど、一応、作品紹介もしておくので「涼子ちゃんに逢いたい！」って人は買ってね。このコーナーは、「ルームメイト～井上涼子～」シリーズのヒロイン、井上涼子ちゃんにスポットをあてた、期間限定2回の連載ページなのです。今回はファンのみんなのために、データムさん提供の激レアアイテムを大放出しちゃいま～す。ふるって応募してね。

涼子のおしゃべりルーム
4月22日発売
5,800円

2人っきりでお話ししたり、クイズしたりして彼女にせまっちゃえ。



あなたとの想い出はこの中に……



ROOMMATE
～井上涼子～

突然、現役高校生の涼子ちゃんと2人で生活することに。楽しい同居生活の最後には哀しい別れが……。

ROOMMATE
～涼子 in Summer Vacation～



前作でアメリカに旅立った彼女が半年ぶりに帰ってきた。ちょっと大人びた涼子ちゃんとの新生活を描く。



ルームメイト3
～涼子　風の輝く朝に～

大学受験を控えたナーバスな涼子ちゃんとの生活。完結編となる本作で、2人にどんな結末が待つのか……。



涼子のおしゃべりルーム 涼子でハテナ？ プレゼント付き出張番外編

さて、お待ちかねのうれしいプレゼント！でも、ただプレゼントっていうのもアレなんでクイズを出題！　全問正解者の中から抽選であげちゃいます。クイズの答えと希望賞品記号を書いて、下記のあて先まで送ってね。

Q1. ルームメイトで、はじめてあなたに会ったときの涼子ちゃんの年令は？

A. ① 16才　② 17才　③ 18才　④ 21才

Q2. シリーズ中、テニスのミニゲームで遊ぶことができたのは？

A. ① ルームメイト　② ルームメイト2　③ ルームメイト3　④ ルームメイトW

Q3. ルームメイト3の説明書に載っていた、涼子ちゃんの得意料理は？

A. ① ビーフストロガノフ　② ペペロンチーニ　③ チーズフォンデュ　④ カレーライス

Q4. ルームメイト2と3の初回封入特典はトレカでしたが、1作目は？

A. ① キャラクターシール　② 図書券　③ トレカ　④ 何も入っていない

Q5. 去年4月11日に行われた「井上涼子ファーストコンサート」会場は？

A. ① 渋谷公会堂　② 東京ドーム　③ 東京ベイNKホール　④ 新宿・安田生命ホール

プレゼントはこちら＊＊＊＊



A B C D E
テレホンカード 各1名様



F ポスター 5名様

あて先

〒103-8501 中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンクパブリッシング（株）ドリームキャストマガジン編集部「ひとつ屋根の下プレゼント」係。〆切は4月29日必着。

Message from —掲示板— DATAM POLYSTAR

ルームメイトシリーズも今回で5作目になります。思えばこの3年間、『涼子』にどっぷりつかった毎日でした。「おしゃべりルーム」のクイズや名場面を見ると思い出すのは、今だから話せる！じゃなくって未だに話せないようなあんなことやこんなこと。1作発売するごとにユーザーの皆様からいただいた熱いメッセージやお怒りのお声や励ましのお言葉等などです。「出来の悪い子ほどかわいい」って言葉の意味が少しだけわかったような気がします、ハイ。あっ！涼子が出来が悪いって意味ではありません。念のため。（広報　TOM²）

ホームページアドレス
http://www.datam.co.jp

担当ライターのつぶやき　ここにきて新連載（!?）のページに、担当者も驚きを隠せません。ちなみにクイズのヒントは、ゲーム本編と説明書とサタマガの記事を見てね。2回目の次号は、涼子ちゃんの声でおなじみ、藤野とも子さんのインタビューを2Pの拡大版でお届け。お楽しみに。

レッドカンパニー 酉の市通り!!

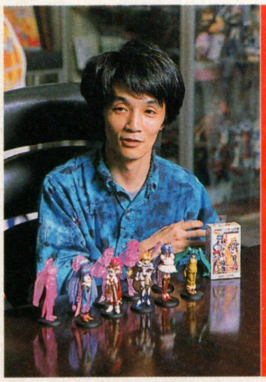
改

RED
㈱レッド カンパニー
http://www.red-jp.com/

「銀河お嬢様伝説ユナ」のトレーディングフィギュアが発売!!

「銀河お嬢様伝説ユナ」のトレーディングフィギュアについて明貴氏にインタビュー!

人気シリーズ「銀河お嬢様伝説ユナ」の新商品として、新感覚のフィギュアが発売される。なんと箱を開けてから中身がわかる、その名も“トレーディングフィギュア”。今回はこの商品について、「ユナ」の原作、キャラクターデザインを担当する明貴美加氏に聞いてみた。


レッドカンパニー 明貴美加

——今回の「Fコレ　銀河お嬢様伝説ユナ」という商品は、普通のフィギュアとは違うそうですが。

明貴　トレーディングフィギュアというものなんです。業界としては、決して初めてといった企画ではないんですが、このサイズ（全高約10cm）では初じゃないかと思います。

——大勢いる「ユナ」のキャラクターのなかから、今回の5人（下段カコミ参照）を選ばれたのは？

明貴　ユナ、ユーリィ、リア（ポリリーナ）というのは定番キャラで外せないんですが、亜耶乎（あやこ）と白香（パイシャン）というのは、いまのところ立体がない（フィギュア化されていない）んですよ。だから早くほしいなぁ、というのもあって、先にやってもらったんです。

——フィギュアのデキについては、明貴さんから見ていかがですか？

明貴　ほとんど文句のない仕上がりですね。このサイズでよくここまで作ってくれたなぁ、というのが正直な感想です。原型を作る途中でも、細かなところぐらいしか直しがなかったですからね。

——これがシリーズ化されるとしたら、次に出したいキャラは？

明貴　これは発売元のリーメントさんにもお願いしているんですが、全キャラ出すまでやりたいですね。全部で50人以上いるんですけど（笑）。あと、後期のシリーズでは私服を多く描いたんで、そういうのもラインナップに入れられたらいいと思います。商品のなかにアンケート用紙を入れてあるんで、ぜひそれに希望を書いて送ってほしいですね。

——最後に「ユナ」ファンにひと言。

明貴　友達とかとトレーディングしながら全種類集めてほしいですね。専門のショップとかもありますし、これをキッカケに友達を増やすというのも「ユナ」らしいですから。

——ありがとうございました。


お忙しいのにもかかわらず、3枚もその場で描いていただいた。ファンは即応募するべし。



箱を開けてから中身がわかる新感覚トレーディングフィギュア 「Fコレ銀河お嬢様伝説ユナ」

これまでに数多く発売されている「ユナ」のフィギュアのなかでも、今回の「Fコレ」はちょっと新鮮。トレーディングカードのように、買ってから箱を開けるまで中身がわからない仕様で、集める、そして交換する楽しみが味わえるのが大きなポイントだ。用意されているのは、彩色版5種類、クリア版5種類、スペシャル版1種類の計11種類。キャラクターは、「ユナ」「ユーリィ」「ポリリーナ」「亜耶乎」「白香」の5人。写真を見てもわかるように、全高約10cmと小さいながらも作りはかなり本格的。デキのほうも明貴氏のお墨つきだぞ。

価格は、1体入り1パックが780円（税別）。12パック入り1ボックスが9,360円（税別）。4月下旬にリーメントより発売予定だ。


写真だとちょっと見にくいかもしれないけど、こちらがピンク色が目にまぶしいクリア版。原型は彩色版と同じながらも、また違った雰囲気を出している。


彩色版はご覧のように、細部までかなりこだわって作られているのがわかる。数ある「ユナ」のフィギュアのなかでも、デキはトップクラス。全部ほし〜い!!

「Fコレ」発売記念キャンペーン開催!

「Fコレ」の先行発売を兼ねたイベントが決定。4月25日（日）の午前10時より、東京・秋葉原のメッセサンオー本店2Fにて、1ボックスを買った人先着200名に、午後1時からの明貴美加サイン会参加整理券を配布するぞ!

「ユナ」ファンは要チェック!!



創刊号を買ってくれたみんなのハガキ(一部です)

編集部へひとこと
久々に面白いゲーム雑誌で読めた。廃刊しないで欲しいと思う。又、読みたい。

(大阪府 Sさん 男性 24歳)

編集部へひとこと
ちょっと表紙がイヤだけど、まずは創刊おめでとうございます。(えらそう…^^)がんばって下さい。"gM RECOMMEND"の頭に"ペンペン"を持ってくるセンス、すごすぎます。思わず買おうと思いましたもん ソフト。もしできたら、次は"戦国TURB"をよろしくお願いします。今一番気になるソフトなので(なら買えよ)。ではまた。

(埼玉県 Iさん 女性 28歳)

編集部へひとこと
はじめまして。最近、ゲームをやる機会が少なく、それでもゲーム業界の動向が気になって、総合誌を探していました。私はウォーシュミレーションのファンですが、最近は発売されていなくて、さみしい限りです。巻頭のインタビュー記事などは、大変興味深く読みました。パソコンも特集して欲しいです。次号まってます!

(千葉県 Sさん 男性 19歳)

編集部へひとこと
すごく内容が面白かった。
こういったゲーム内容をしょうかいするだけじゃなく、いろんな意見をのせてある読めるゲーム雑誌っていいです
またよみたいので がんばってください。

(東京都 Nさん 男性 22歳)

編集部へひとこと
はっきりいいます。わからんねん!
もくじは、わかりやすく一番最初にのせたらいいと思います。そして、字の形が全部同じで、色わけが少ない。オレ的はいい!きにいった。
表紙はゲーム誌っぽくない!パソコン雑誌のとこにおいてあったぞ!
ドリームを自転車につんでいたら、ドリームキャストパクられた。マジダーカッ

(長崎県 Uさん 男性 16歳)

編集部へひとこと
なかなかおもしろい雑誌ですね。サブカルっぽい感じで。でも中には「無理矢理 [redacted] 斜め視点で書いた物」もあって、ちょっとなぁ…と思う事もありました。
あと、ホラー特集記事の"グロなアイテム紹介"はやりすぎな気がする。
あと、"CGギャル"(笑)のグラビアが意外と良かったです(笑)。

(東京都 Sさん 男性 30歳)

編集部へひとこと
ぜひとも読者にコビない紙面作りをして下さい。
表紙のフィギュアもかなり良い上様ですね。

(埼玉県 Kさん 男性 36歳)

編集部へひとこと
マジメすぎ、カタイ
もうちょっと、いいかげんにしてもいいと思う。

(鹿児島県 Nさん 男性 27歳)

SOFT BANK Publishing
ソフトバンク株式会社 出版事業部は1999年4月1日より
ソフトバンク パブリッシング株式会社に変わりました。
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ●http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合せ下さい。Tel 03-5642-8100(表示価格は税別)

HELLO!! CAPCOM' ハロー!! カプコンダッシュ Vol.85

㋵氏の連載も今回で２回目。開発のこういった話って滅多に読め（聞け）ない上、イラストもカプコンの描き下ろしという、レア度がバッチリのこのコーナーを、今後ともヨロシクお願いしま～す！

「ギガウイング」が早くもCDに！

ギガウイング　オリジナル・サウンドトラック
●CPCA-1026●4月21日発売予定●2,100円



アーケードで好評稼働中の「ギガウイング」のサウンドトラックが早くも発売される。音楽はゲームを制作したタクミコーポレーションが手がけ、今までのカプコンゲームとはひと味違った音楽が楽しめる。また、ジャケットはキャラクターデザインの冬目景氏による描き下ろしで、初回特典にはジャケットサイズのステッカーが封入されているのも魅力だ。



バイオハザード２　ドラマアルバム ～生きていた女スパイ・エイダ～
●CPCA-1025●4月21日発売予定●2,520円

「飯塚雅弓のMEGA-TONスマイル」で3月にOAされた「バイオ２」に登場した女スパイ・エイダが主人公のラジオドラマで、放送ではカットされたシーンを加えた無修正完全版CD。3月に発売された「～小さな冒険者・シェリー～」と２作購入者には、抽選で限定バイオグッズがもらえるキャンペーンが実施される。

週刊 パワーストーンダッシュ POWER STONE' VOL.7

北村 真也

●やった仕事
フォッカー、あやめ、ガンロック、ルージュのモーション。
●好きなキャラ
フォッカー、ルージュ。
●使用キャラ
フォッカー、ガンロック。



開発メンバーの北村です。「週刊パワーストーン」の「伝言板」を毎朝チェックするのが日課になってます。みなさん、ドンドンとネットに書き込みしてやってくださいネ。僕なりのパワーストーンの遊び方というか最近は、後輩相手に缶ジュースを賭けて対戦してます。ルールは、お互い全キャラクターを持駒としての勝ち抜き戦。敵の持駒を全部倒せば勝利で、缶ジュースゲット！　自分の得意なキャラクターをいつ使うかが戦略のポイント。ちなみに僕は優しいので（？）、いつもおごってます。っつーか全然勝てません。悲しい……。

週刊パワーストーンアドレスhttp://www.powerstone.com/

㋵のSTREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE開発ちょっと覗き見い 第2回

さて、さて「㋵のSTREET FIGHTERⅢ3rd開発ちょっと覗き見い」も２回目を迎えました。前回はストⅢ開発の重鎮（あんまり重鎮、重鎮っていっちゃうと怒られちゃいますね……）貞本の挨拶で始まりましたが、今回はSTREET FIGHTERといえば春麗っ！　そうです、今回3rd STRIKEで無事（？）みなさんのご要望で返り咲きした春麗の生みの親っ、あきまんからのSTREET FIGHTERⅢ3rdのプッシュ文から紹介しちゃいましょう～。

「今までの春麗は、復讐のために闘ってきましたが、今回の春麗は、次の世代に伝えるために復活しました。ふっきれた春麗に何かを感じてプレイしてくれるとうれしいです」

２回目を迎えて、コメントもゴージャスに変わってきましたねぇ～。

そうそう、前回のお話の続きをしなくてはなりませんよね。

……ある日、ストⅢの世界観に見合ったものが見つかったんです。それは……（前回より）。

まぁ～、我ながら、なんてイヤらしい終わり方をしているんでしょう～。続きもんの常套手段とでもいいましょうか。でも、ほんとは、締め切りに追われちゃってただけなんですよね。いや、これホントに。で、そうそうストⅢに見合った楽曲イメージ……サウンド制作の面々、企画マン、制作プロデューサーと色々な話をしてきました。一番ストⅢ3rdの世界観に合って、みんなが「そうそう、こんな感じだよねぇ～ストⅢって」といってくれるモノってなんだろうと思ったときに。

「RAP」を取り入れてみません？

っていう案が浮上っ!!　ストⅢって今までにカプコンがリリースしてきた格闘ゲーとちょっと毛色が違っていました。なんていうか、少し影のある世界観っていうんでしょうか。「おぉぉ～」これはいい感じかも。少し見えかけていたストⅢ3rdのデザイン画にも合いそうだし……。

「うん、うんいい感じじゃぁないの～」

「やるんだったら、本格的にやりましょうよ」

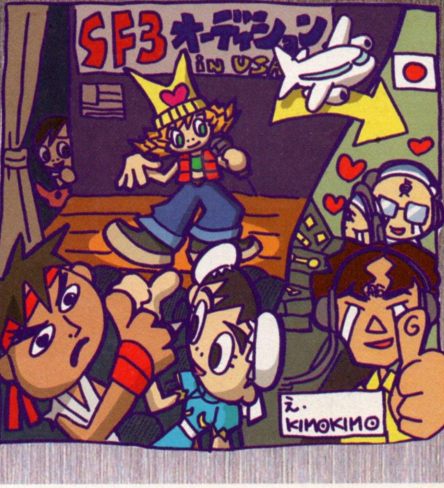
「オーディションとかして、一番ストⅢに合う感じの人を選びましょうよ」

「いいねぇ。いいねぇ。やろやろぅ」

この様なやり取りが制作会議で行われました。いったん動き出したらトコトンまでっていうのが、カプコンの良い風潮なんでしょうか……。それが功を奏してか、なんていうんでしょうか。ここからアーティスト選出、レコーディングまで地獄の日々が待っていたのでした。

ASAYA○Nの見過ぎでオーディション運営を甘く見過ぎていました（笑）。ましてや、海外とのやり取りも「仕事に対してのスタンスの取り方」の違いに四苦八苦。だって欧米の方って、お仕事より家の行事中心に動くかたが多いんですもんっ……（涙）。やっと渡米できる頃には、な、なんと原画だった［レミー］や［まこと］が動き出しているではありませんかっ！　こっこれはやばいっ。「急ぎましょう、焦りましょう～　貞本さんっ!!」

（つづく）



ハロカプダッシュへのお便りのあて先は：〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング（株）ドリームキャストマガジン編集部内「ハロカプダッシュ」各コーナー係

It's more Powerful!!
SEGA AM R&D DEPT.#3 OFFICIAL CORNER

セガAM3研 Rush²!!

Vol.17 CONTENTS
「CRAZY TAXI」NAVIGATION

ヨウ、元気か？　Axelだ。今回からは具体的に街の話をしていくぜ。今回はオレとJoeとで最初のエリアで、"いかにカッコよく走るか？"をレクチャーするぜ。

CRAZY TAXI Road of CRAZY vol.2

●SEGA（AM R&D DEPT.#3）●DRIVE GAME●PLAYBLE●1PLAY ONLY●NAOMI BOARD



Today's Navigator



Axel

&



B.D.Joe

Axel てなわけで、今回はオレたち２人だけだ。ウルセーGenaがいないだけでもせいせいするよな。
B.D.Joe（以下Joe） Oh！　Genaチャンがいないのはサミシイけど、まあ、今回は仲良くやろうぜ兄弟。
Axel 今回のエリアはスタート〜FILAまでだけどよー、お前、その間でカッコいい走りできんのか？ 読者は期待してんだぜ。
Joe No Problem！　まかせときな！ このステップよりも軽やかなハンドルさばきで、ギャラリーを魅了してやるよ。
Axel 上等だぜ。じゃ、このエリアはそれほど広くねえから、スタートから順に説明していくか。Joe、お前は「Cable car stop TOP」まではどう走る？
Joe OK！　そうだな、まずスタートしたら近場に客がいるけど、オレの場合はちょっと前進して遠距離の客を拾うね。意表を突くプレイとしては、**スタート直後にバックして客を拾う**ってのもアリだよ。実は背後に遠距離の客がいるんだ。
Axel 遠距離客作戦かよ。遠距離の客を乗っけると確かに先へは進めるけどよ、リスクがデカいからな。ま、Joeらしい作戦だな。その点オレは手堅くいちばん近くの客を拾うね。その場合、**大体が「Cable car stop TOP」に行く客**だからよ、スピーディにチップを稼げる。で、「Cable car stop TOP」じゃ、**豪快にドリフトで止めてみせる**ね。ただ、勢いが良過ぎるとハミ出ちまうから注意しないとな。（A）
Joe なるほどね。そういえばAxel、その「Cable car stop TOP」の隅っこに遠距離客がいるの知ってるかい？　ドリフトさせて客を降ろしたら、**バックして**

Cable car stop TOP

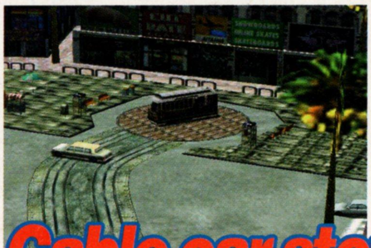


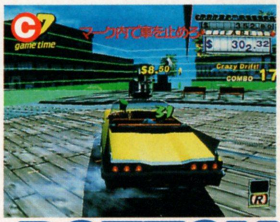
Axel「ま、大体、ココが最初の目的地になるよな。ってことはココでいかにカッコよく決められるかが肝心なワケよ。よく言うだろ？　最初が肝心だって。で、どうやればカッコイイかって、そりゃやっぱりドリフトだよな。まあ、そのまままっすぐシスコ坂に向けて止めるのがムダがないが、それじゃ地味だからオレは嫌いだね。やっぱドリフトさせて横向けて止まったほうがイカしてるぜ。あと、ココには街灯が立ってんだけどそこに当てて止まると早く止まれるから覚えときな。ま、それがすべてじゃないからイロイロと試してみるんだな」





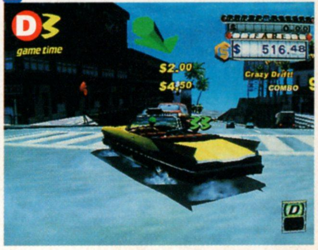
Joe「遠距離客を狙うなら、この周辺はチェックしておきたいね。その中でCOOLな走りをするなら、バックして次の客の横につけることはできないとな。それがスムーズにできれば、もうYouは一人前のパフォーマーだよ」





Cable car stop BOTTOM

Joe「この場所は突き当たりになっているから、ココで止まるときはドリフトさせて、車を左へ向けて止めてやるのがベーシックテクね」
Axel「そうだな。つまり、建物にブチ当てればオーバースピードで突っ込んでも平気ってことだから、ココは思い切ってドリフトさせてほしいね。あと、ココに止まらないときはドリフトで豪快にコーナリングしようぜ。対向車なんか気にしないでいけ！」
Joe「ってAxelは言ってるけど対向車には注意ね」



その遠距離客を拾いに行くのがたまらなくカッコイイんだ。（B）

Axel お前らしいな。じゃシスコ坂はどうする？　オレは**真ん中を突っ走ってコンボを稼ぎまくる**のがパターンだね。

Joe OOh！　そんなのNormal過ぎるね。オレは脇道にそれてギャラリーの視線をいただくよ。特に目立つ以外にメリットがないのが悲しいんだけどさ。

Axel ほんとパフォーマーだな、お前って。呆れるよ。でも「Cable car stop BOTTOM」はそんなに小細工できないぜ。

Joe だね。ここで止めるには、突き当たりが建物だから**左向きにドリフト**させてやらないとダメね。（C）

Axel そうしないと、すぐに次の客を乗せられねえからな。でもよ、Joe、この間発見したんだけど、ここにも遠距離の客がいることがあるんだぜ。やっぱ、ちょっと死角になったとこだけどな。向かって右側を見渡してみな。

Joe マジかい？　オオ、それを早く言ってくれよAxel。今度ソイツ乗せてみるよ。

Axel でもよ、「～BOTTOM」に止まらなくていいときは、豪快にドリフトさせて抜けるに限るね。（D）超イカスぜ。

Joe でも対向車がいるから注意しないとね。接触するとコンボが水の泡だよ。

Axel だな。そのあとの「Sea side market」「West side beach」「Yacht harbor」は特に問題ねえよな。ただ、この道には**見つけにくい客がいる**場合があるから、よ～く見とく必要があるぜ。（E）あと、止まるときはドリフトさせて**道の方向に車を向けて止まってやる**こともポイントだな。ココはそんなもんだろ？

Joe チッチッチ。甘いねAxel。「West side beach」を突っ走るのもギャラリーウケするけど、**海の中に入る**のが最高に目立つんだ。シャチも出るぜ。（H&I）

Axel そんだけかよ。そんなムダな走りするくらいなら、オレは「Cafeteria」前の**クランクでドリフトしまくる**ね。（F）コレがお前にマネできるか？

Joe No Sweat！　楽勝ね。ただ、このクランクは、オレならジャンプ台で飛んで「Cafeteria」を突っ切るよ。

Axel なんだよ、フツーじゃねえか。でも直後の「Pizza Hut」は見せ場だぜ。**看板と建物の間をドリフトしながらすり抜ける**のさ。もうコレが決まれば超カッコイイぜ。もうモテモテだね。（J&K）

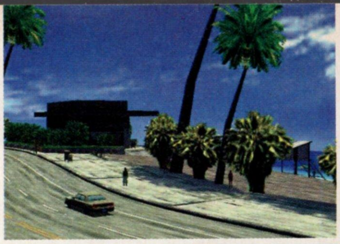
Joe Ohhhhh!!　COOLだよAxel！

Axel だろ？　ちょっとムズいけどな。

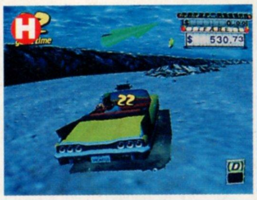
Joe あとこのエリアでサイコーに目立つ走りをするなら**「Square park」でドリフトしまくる**に限るね。（G）中央の広場でドリフトさせれば面白いようにコンボがたまるぜ。サイッコーだよハハハハ。

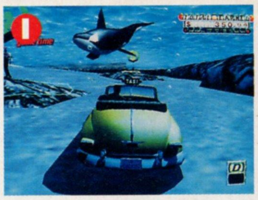
Axel そんなの時間に余裕があればな。まったくお前らしい走りだぜ。じゃあ次行くぜ！　（次号につづく）

West side beach

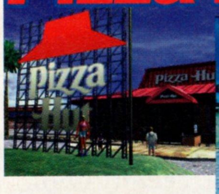


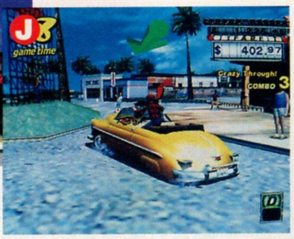
Joe「ギャラリーの目を引くには、とにかく海に潜るのがイチバンだね！　しばらく待ってるとシャチも登場するから、ソイツを見せてあげるのもにくい演出だ。あと、ここの客は水中だけあって、シュノーケル付けてるんだぜ。クレイジーだね」





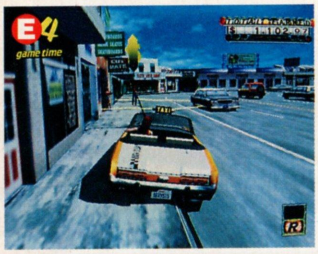
Pizza Hut





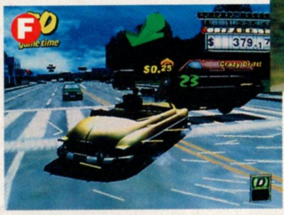
Axel「ここPizza Hutでのドリフトはちょっとムズいぜ。何しろ通りの交通量が多いから、そこで一般車と接触して失速しねえようにな。あとはタイミングだ」





Axel「この道には、わかりにくい場所に客がひょっこり隠れてることがあるから、うっかり見逃さないようにな。特に反対車線には要注意だ。長距離客が立ってることがあっからよ」





Axel「ここでのドリフトはリスキーだが、キマると最高に気持ちいいぜ！」

Joe「やっぱりパフォーマーなら、このSquare parkでドリドリしたいね。時間に余裕がないとできないけど、客はわんさかチップをはずんでくれるぜ。ただし、マネしてタイムオーバーにならないようにな。ハッハッハ」

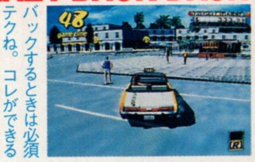


Gena's Super Technique

ハァ～イ！　今回は出番が少なかったけど、最後にスーパーテクの１つ「CRAZY BACK DASH」を伝授してあげるわ。これは文字通り、後ろにダッシュする高等テクよ。後ろにお客さんがいる場合なんかに最適ね。やり方は、まず「CRAZY DASH」を発動させ、その直後にギアをＲに入れればＯＫよ。ただ、Ｒに入れる前に何かに衝突したりすると出ないわよ。もちろん「CRAZY DASH」が失敗するのは論外だわ。そう、Ｒを入れるのが遅すぎると、その分車は前に行っちゃうから気をつけるのよ。

CRAZY BACK DASH

バックするときは必須テクね。コレができるだけで随分とカッコよくプレイできるはずよ。



This Area's Spectators CHECK



Cindy

「SCGP大学で人間心理学を専攻しているの。通学に便利だからトラムをよく使うけど、大学から乗り場までちょっと離れてるからタクシーはよく使うわ。実はお菓子が大好きなの。オススメのお店はPopcorn Maniaよ。今度行ってみてね」



Sandra

「今、新しいお店を出そうと思ってるの。そのためにカフェやPizza HutやPopcorn Maniaに行って敵情視察してるところなのよね。そうそう、これからダウンタウンまで行って、カワイイ食器や小物も揃えなくちゃ。いい店知ってる？」



Pierre

「シンディーにレイチェルに……、みんな僕がプロポーズすると『あなたに私はもったいない』って言うんだ。でも今日はナンシーにアタックするんだ！　待ち合わせは公園だったっけ、それともカフェ、いやKFC?　今行くからね！」



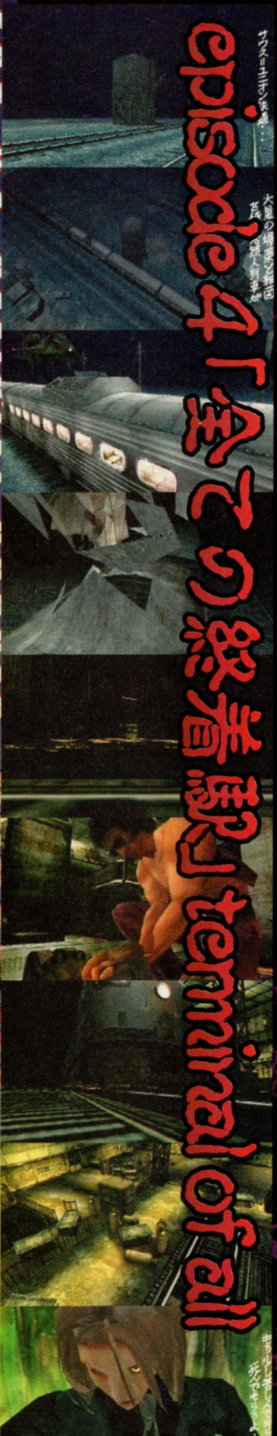
Rachel

「将来看護婦になるため勉強中です。病院での研修って結構ストレスたまるんですよ。だから休みの日はビーチに行ったり、大好きなFILAに買い物に行ったりTower Recordsに行ってCD買いあさったりして、ストレス発散してます」

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL CORNER

AM1研 Dynamite

今週は中川塾長もびっくりの、豪華4ページでお届け。「エアライン パイロッツ」は要チェックだぞ!



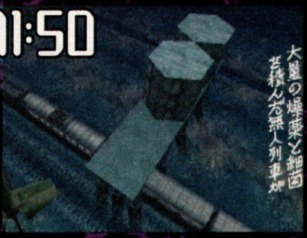
episode 4「全ての終着駅」terminal of all

ZOMBIE REVENGE ゾンビリベンジ

●セガ●アクション●2P同時プレイ可能●好評稼働中●NAOMI基板

今回はエピソード4の攻略をお届けする。中盤戦に突入ということで、今までとは違ってサクサクと進めるわけではない。一瞬の油断が命取りになるぞ!

AREAS SOUTH UNION RAILWAY AM1:50



大量の爆薬と細菌を積んだ無人列車が

無人列車が暴走中。不吉な予感が……

無人列車が爆薬と細菌を積んで暴走しているとの情報を聞きつけ、早速現場に急行したスティックら。確かに列車は無人ではあるものの、やはりそこもゾンビの群で覆われていた。中盤ということで難易度もグッと高くなり、さらに強いゾンビも出現する。そのぶんライフも数多く出現するので、確実にゲットしたい。

列車の中はゾンビとライフがいっぱい!

隠し部屋が多いので、下記を参照して確実にライフを取ってほしい。ここで回復しておかないとエピソード5のボスまでほとんど出ないぞ。

①　②　③　④　ボス車両へ

列車1両目 すばやく銃撃ち

最初は3匹の小さく素早いゾンビから。出現したらすぐにサーチしてバリアブルショットがお勧め。ガードも忘れないようにしよう。



ショートアックスの投げつけ攻撃以外は、すべて銃で潰せる。

隠し部屋①

スタート地点から右後方にある隠し部屋は、ドアに入る要領でボタンを押せばいい。



8割回復?



スタートの段階で既に体力が残り少ない場合は、すぐに取りに行こう。戻るときはマシンガンを持っていくといいぞ。

目の前のゾンビ2匹にダッシュ攻撃をし、マシンガンを奪ったらすぐ画面手前にダッシュ。ライフは8割近く回復する。

列車2両目 特に問題なし!

ノーマルゾンビ5匹が襲ってくるだけ。車両中央ラインで戦わなければ、出っぱりをくらうことはない。



隠し部屋②

スタート地点からすぐ右のところにある。ここはライフが1つとノーマルゾンビが2匹出現するだけ。



ダッシュ攻撃を使えば問題なくライフゲット。

隠し部屋③

3両目手前の左側。ライフが10個以上置いてあるが、ゾンビの量が……。





大量のゾンビの群が襲ってくる。初心者は絶対に行くな。

トラップか?

列車3両目 マシンガンを奪え!

マシンガンゾンビ+ミニゾンビ2匹のコンビがつらい。まずはダッシュ攻撃で逃げながらマシンガンを奪い、連射するのがいい。



最初はミニゾンビにダッシュ攻撃してもいいのだが。

油断するな!



マシンガンを奪ったら、すぐLボタン連打して撃ちつくす策が安定。避けられるぞ。

隠し部屋④

ボス車両手前の右側。ダイナマイトを大量に積んでいる。周りのダイナマイトを間違っても撃たないよう、パンチで倒す。まずはダッシュ攻撃で転ばせよう。

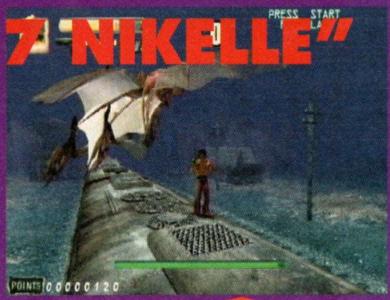


マシンガンは絶対に持たないように。持ってしまったらL攻撃だけで進め。

Boss "UDS-07 NIKELLE"

ボスの中では最弱かも?

飛行能力を持つ唯一のボスで、一見手強そうだが、耐久力は低い。銃連打だけでも倒すことも十分可能だが、銃でサーチしていないと攻撃は当たらない。ガード不能攻撃は突進からの投げのみで、掴まれたらすぐにレバガチャで回避しよう。ライフはエピソード5のボスまで出現しないので、絶対にダメージをくらわないように。



飛んでいるので銃でサーチしづらいが、攻撃の直後など、低空を飛んでいる場合は比較的楽にサーチできるぞ。銃を連射しよう。

ガード後、反撃で

確実にダメージを与えるには、ガードボタンを押し続けてボスの攻撃をガードし、その直後にボスがのけぞるまで銃を連射。この繰り返しでも倒すことは可能。



POINT① ボスが画面奥へと飛んでいくと?

画面奥に飛んでいくと、突進攻撃をしてくる。キャラのアップになったら、画面奥のボスに正面を向いてガードしよう。腕に覚えがあれば前転でかわしてみよう。ガードで削られずにすむぞ。

POINT② 銃を5〜6発、止め撃ちで

ボスがのけぞるのは、7発ほど連続で銃を撃ち込んだとき。そうすると攻撃が続かなくなってしまうので、銃を5〜6発撃ち込み、1秒ほど撃ち止め、また5〜6発撃ち込む、というパターンを繰り返すのが有効。ボスは体力が少ないため瞬殺も可能だ。

∈列車を止めろ!∋

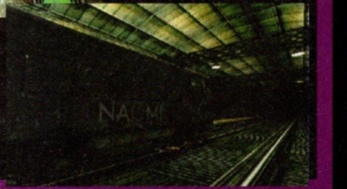
制御室ではゾンビが3匹ずつ絶えず襲ってくる。隙あらばレバーを引くといい。バリアブルショットで一撃だ。





毒島なら……

毒島なら単発パンチ3発以内で倒せる。協力プレイ時は毒島がゾンビ対処、相方がレバーを引こう。



スティックらが止めたNAOMI列車はカサンドラへ到着する。やはり、ZEDが仕組んだものなのだろうか。

AREA6 CASSANDRA AM2:15

カサンドラの地へと降り立つ。やはりここは……

エリア自体短いものだが、ゾンビが一斉に襲ってくるので注意してもらいたい。このエリア限定で、ギターが手に入る。「ん?ギター?」と思った人もいるだろうが、これも武器なのである。ステージ最初のすぐ背後の箱に入っているのがギターの形をしたマシンガンで、次に出てくるのがギターの形をしたロケットランチャー(?)だ。かっこいいので使ってみよう。特に後者は威力も高く、使いやすいぞ。



最初が肝心

最初はノーマルゾンビが3匹出現するのみ。ここでダメージを被ってしまうと後がつらい。この時点で体力が6割強残っているのが理想だ。スタート時、プレイヤーの背後の箱にギター風マシンガン、画面手前の箱に普通のマシンガンがある。ギターがオススメ!



これがギター風マシンガンだ! これってどこかで見たことない?

次は本番だ!

ここはかなりの難関で、ショットガンを持ったザコが2匹、ミニザコが2匹、ノーマルザコが2匹出現する。肉弾戦なら、まずダッシュ攻撃でミニザコを2匹とも転ばせ、バリアブルショットで追い打ちだ。この時、ショットガンを持ったザコに注意しよう。



ミニザコは体力が少ないので、先に倒してしまうといいぞ。



グレネードは上の写真の木箱の中に入っている。取ったらすぐに使わず、群のまわりをぐるぐる回って、隙を見つけて投げると良い。

グレネードで一掃!

ここがどうしても苦手な人にオススメなのが、グレネードを使う方法だ。まず、ショットガンゾンビや、ミニゾンビをダッシュ攻撃で倒した後、すぐグレネードを取りに行く。そして、群に向かって投げつけるだけ。危険なのがグレネードを取る瞬間で、もし囲まれたらすぐ逃げ回ろう。グレネードの代わりにギター風ランチャーでもいいぞ。

Boss "UDS-06B"

全身スライムだ!

身体がスライム状のボスで、レーザー装置を口に装備している。攻撃パターンはたった4つなので全て覚えてしまおう。攻撃は首の左右からのバリアブルショットがメインとなる。顔がこちらを向いたら逃げるといった感じでいい。



グロテスクなボスに、リンダが腰を抜かしてしまうが、そこまで恐ろしいボスではない。毒吐き攻撃などは、食事中には絶対禁止の技である。

POINT① 毒吐き攻撃はダッシュで

首を下げて、一時停止している時が毒吐きの合図。プレイヤーを追いかけるように近づいてくるため、ダッシュで逃げ回ろう。大回りに逃げていれば追いつかれることはない。



POINT② レーザーは引きつけてから

一見すると避けるのは難しいと思われるが、実は簡単。黒い装置が見えたらレーザー攻撃の合図なので、反対側に逃げるのが基本。最初は少し引きつけて、発射直前にGボタン連打でダッシュで避けろ。



引きつけてからダッシュ。発射のタイミングを覚えよう。

全体的な対策

ちゃんと対策を覚えれば、ガードすることもなくダメージ0でクリアできる。まず、首の左右からのバリアブルショット攻撃を主体とする。その際、正面からの攻撃は危険だ。首が近付いてきたらすぐダッシュで反対側へ逃げれば、レーザー攻撃以外は避けられる。首を長くして頭突きしてきた場合、避けてから顔に向かってダッシュ攻撃してもいい。毒吐きかと思いきや、顎で地震を起こすときがある。これは、ザコを4匹降らしてくるので、確認しながら倒してしまおう。

頭突きと、顎による地震は両方ともガード可能なので、状況により使い分けよう。

エアライン パイロッツ

●セガ●フライトシミュレータ
●好評稼働中●NAOMI基板

AIRLINE PILOTS™

SEGA FLIGHT SIMULATOR

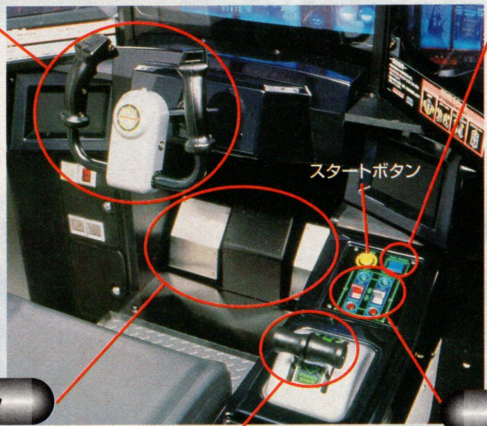
NAOMI最新作、フライトシミュレータ「AIRLINE PILOTS」登場!!

誰もが一度は抱く「本物の大型旅客機」を操縦してみたいという憧れを、リアルに体験できるフライトシミュレーションが登場！　徹底的に本物にこだわった本作は、日本航空が全面協力している。大空を自由に飛び回る壮快感が味わえるぞ！



本格的な操作がスゴイ！

操縦桿の重量感ある操作感覚はもちろんのこと、その他のスイッチ類にもリアルな操縦感覚が再現されている。これらは全て実際のパイロット訓練用シミュレータを参考に開発されたものだ。見かけたら臆せずにトライしてみよう。



①操縦桿

左右に旋回

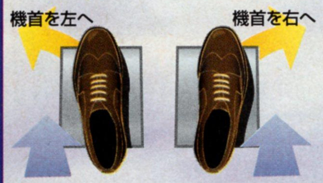
操縦桿を左右に傾けることで機体を旋回させ、押し引きすることで、上昇下降する。右旋回上昇などの組み合わせも可能だ。これ基本。



②ラダーペダル

期待の向きを変える

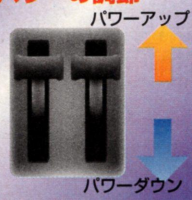
足の部分にあるのがラダーペダル。機体の向きを変えるのに補助的に使用する。通常の飛行ではあまり使用しない。



③スラストレバー

エンジンパワーの調節

エンジンパワーの調節に使い、通常は2本同時に操作する。前に入れればパワーアップ、後ろに引けばパワーダウンとなる。スピードコントロールするためには一番重要な部分だ。



④VIEW切り替えボタン

おなじみの視点切り替え

ボタンを押すことにより、コクピット視点、機体背後からの視点、さらに背後からの視点へと変化。好みや、見やすさで切り替えてみるのがいいだろう。

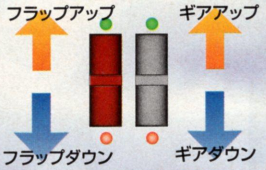


三段階に切り替え可能!!

⑤フラップスイッチ ランディングスイッチ

着陸するときに……

フラップスイッチをDOWNにすると揚力が増す。ランディングギアスイッチをUP・DOWNすることで、タイヤの出し入れができる。フルコントロールシステムを選択している場合、ゲーム中UP・DOWNの命令が出るのでそれに従って動かせばいい。どちらも離着陸時に使用するだけだ。



初心者から上級者まで、誰でも楽しめるコントロールシステム！

初心者も安心！オートコントロールシステム

簡単操作！

どちらのプレイモードでも、オートコントロールシステムを選ぶことができる。操作は操縦桿とラダーペダルのみとなるため、初心者でも簡単に操縦が可能だ。操縦に慣れるまではオートがいい。



お手軽に大空を飛び回りたいのなら、フライトモードをオートコントロールモードで。これでも十分爽快感を味わえるぞ。

本格的に操縦を楽しみたい人向けの、フルコントロールシステム

操縦に慣れたら

オートでは物足りない人や、慣れてきたらフルコントロールで挑戦してみよう。操縦感覚もグッとリアルになり、あたかも自分が大型旅客機のパイロットになったような体験ができるぞ。



これで君もジェット旅客機の優秀パイロット!?

三画面筐体がおりなす、大迫力の超美麗グラフィックをとくと見よ！

JALが完全協力！

リアルな操作感覚はもちろんのこと、三画面筐体を採用した大迫力のグラフィックにも注目してもらいたい。これらは全てNAOMI基板で作られているのだ。ということは、いずれドリームキャストにも？









AM1研よりひとこと

「AIRLINE PILOTS」は、誰もが一度は思い抱く本物の大型旅客機を操縦してみたいという願望を満たしてくれる、超本格的なフライトシミュレータです。一見すると難しそうですが、初心者向けのオートモードが搭載されていますので、誰でも大空を自由に飛ぶ壮快感が得られます。アーケードで見かけたら、ぜひチャレンジしてください。

この大空がキミだけのものに！



舞台となる羽田空港及び東京上空は、実際の地理に基づいて正確に表現され、東京タワーをはじめとした見慣れたスポットを上空から眺めることもできる。

確認しただけでも、「東京ディズニーランド」「横浜ランドマークタワー」「海ほたる」など有名スポットはほとんどあった。みんなも自分のお気に入りの建物をチェックしてみよう。

プレイヤーを楽しませる、2つのモード

①フライトモード　自由に大空を飛び回ろう

フライトモードでは、トレーニングモードと違って時間制限内ならいくらでも大空を自由に飛び回ることができる。ある程度時間が過ぎると「フライトを続ける」か、「着陸する」かの選択を迫られるので、まだ飛び回りたい人は「フライトを続ける」を選べばいい。制限時間内であれば、好きなだけ飛び回れるぞ。



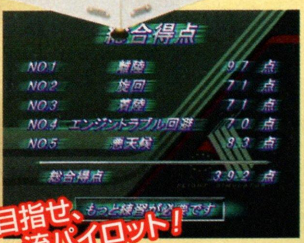
緑の輪に近付くとタイムボーナス。効率よく集めて長時間フライトに挑戦しよう。



気ままに観光するもヨシ？

②トレーニングモード　課題を一つ一つクリアしていこう

5種類の用意された訓練課題を1つずつクリアし、一人前のパイロットを目指すモードだ。課題（トレーニング）は基本的な操縦訓練からトラブルの対処など内容は様々だが、どれも基本的にはコースマーカーに従って飛べばいい。クリアすれば自分のパイロットレベルが確認できるぞ。



目指せ、一流パイロット！

全てのトレーニングを合格すると、このように総合評価が表示される。全部で何点出せたかな？　君も一流パイロット目指して高得点をたたき出そう！

Trainning No.1 離陸

まずは滑走路から飛び立つ練習。150ノットに達したら操縦桿を引く。コースマーカー内を飛べば問題ない。



Trainning No.2 旋回

空を飛んでいるシーンから始まる。コースマーカーから外れないように、機体をコントロールしよう。



Trainning No.3 着陸

基本操縦の最後。着陸時は130ノット以下で、さらに滑走路の中心に着陸することを心がけてみよう。



Trainning No.4 エンジントラブル回避

左のエンジンがトラブルを起こしている。ラダーペダルを駆使して、マーカー内を飛ぶようにしてみよう。



Trainning No.5 悪天候

激しい嵐の中、着陸しなければならない。雨・風ともに強く、流されそうならすぐ機体を立て直そう。



Aries おひつじ座 3/21~4/20

金運 それなりに。 健康運 心配し過ぎ！
愛情運 あまりよくありません。 仕事運 確認作業が大切！

アドバイス ★★☆☆☆
あなたの幸運はマゼンタ、甘味、読んでなかった本を読むことが運んでくれます。


男の子
何か違うものに気がつきます。1つのことに集中できないのならお休みにしてみては？ 十分遊んでください。


女の子
心配しないで！ なるようになりますから。あなたが手を出せばかえって問題がこじれるだけ。見守っていて。

Taurus おうし座 4/21~5/21

金運 だいぶよくなります！ 健康運 食べ物を選んで！
愛情運 行き違いが……。 仕事運 思ったようにいかない!!

アドバイス ★★★★☆
今週のあなたは粘土、疲れないことが何よりも大事です。ラッキーカラーは黄色。


男の子
今週は何かと女性に縁がありそう。その都度、ちゃんとした態度をとれば後で強い味方になってくれることも。


女の子
本人だけの幸せがやってきます。出かける時にいつもは持ち歩かないものを持つとピンチを救ってもらえます。

Gemini ふたご座 5/22~6/21

金運 使わないこと！ 健康運 リズムをつかむこと。
愛情運 不安定な状態が続く……。 仕事運 もっと真剣に！

アドバイス ★★★☆☆
最も大切なことは、入れ物、目立たないことなのですよ。ラッキーカラーは白。


男の子
今週は「増やすこと」に力を入れるといいでしょう。お金でも部員でも。好きなものを増やしてみてください。


女の子
自分1人でやっていませんか。もう少し周囲の人に頼ってもいいですよ。時間ができれば他のこともできるし。

Cancer かに座 6/22~7/22

金運 少し増えます。 健康運 美容に力を入れて！
愛情運 ヤキモチを焼かれます。 仕事運 いい調子に……。

アドバイス ★★★★★
自分の周りで紫系、堅めのスポンジを探してみて！ あとははっきりさせること。


男の子
相手の機嫌がいいから何でも教えてくれます。かなりレアな裏情報なんかもゲットできますよ。お試しあれ！


女の子
ラッキーな状態が続いています。ただし投資など時間と多額なものは避けましょう。何事もコツコツとね。

Leo しし座 7/23~8/22

金運 遠慮せずに言って！ 健康運 神経的に疲れます。
愛情運 ふられそう……。 仕事運 大変だけど。

アドバイス ★☆☆☆☆
今週はオレンジと、ゆったりした時間で幸運に。ラッキーアイテムはウール製品。


男の子
問題が起こった元凶は何だったのか、よく考えましょう。大切なことを見落としているような気がしませんか？


女の子
何事にも邪魔が入りやすいでしょう。せめて朝の出がけは、気持ちよく出たいもの。少し早めに出ましょう。

Virgo おとめ座 8/23~9/23

金運 財布に蛙の小物を！ 健康運 寒さに注意。
愛情運 付き合いを優先しない。 仕事運 勢いがあります。

アドバイス ★★☆☆☆
緑に柄が入ったもの、硬貨、いろいろな本屋に行くことが幸運のカギとなります。


男の子
悲しい出来事があっても、友人や兄弟が慰めてくれるでしょう。心強い味方です。きっと立ち直りも早いでしょう。


女の子
ちょっとツイてないかな。大丈夫かな……なんて思うことはだいたい失敗しそうなので、期待はしないこと。



はこざきままの Weekly DreamCastrology ドリーム・キャストロジー

～今週の星占い～

4/9～4/22

はこざきまま
実は私、今、ドリームキャスト以外に、ワンダースワンにはまってるんです。いろんなソフトで遊んでるけど、やっぱ軽いし、なんかいい感じ。次は何買おうかな。

イラストの見方 ■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

今週のラッキーさん



帝劇三人娘のリーダー的存在である藤井かすみ。

「サクラ大戦２」から藤井かすみさん。４月２日生まれのおひつじ座。信じているモノがあればどんな苦労も乗り越えられるはず。思いはなかなか伝わらないけど、がんばって！

Libra てんびん座 9/24~10/23

金運 小銭を用意して。 健康運 夢見が悪いかも。
愛情運 進展なし！ 仕事運 意見の食い違いが。

アドバイス ★★☆☆☆
土いじり、何でも大切にすることが幸せへの道。ラッキーカラーは赤系の色。


男の子
今までまずかったなと思うことを反省する時期です。同じ失敗は許されません。これからはもっと気を引き締めて。


女の子
あなたが何のために勉強、仕事、練習をするのかはっきりさせましょう。おのずと一番いい方法が見つかります。

Scorpio さそり座 10/24~11/22

金運 ない！ 健康運 問題なし。
愛情運 離れていきます。 仕事運 いい調子。

アドバイス ★★★☆☆
まずは灰色、ガラス細工、自分より上にあるものを大事にすることから始めて！


男の子
なかなか前に進まないかもしれませんが、がんばっていれば必ず成功につながるでしょう。もう少しの辛抱です。


女の子
責任があなたに重くのしかかってきます。逃げることもできますが、ここは一肌脱いでかっこいいところを。

Sagittarius いて座 11/23~12/21

金運 後半良くなってきます。 健康運 階段には気を付けて。
愛情運 距離をつくらない。 仕事運 忘れ物が。

アドバイス ★★★☆☆
茶色、果物が幸運のカギ。まずは棚や引き出しの整理整頓をしてみることですね。


男の子
男女の結び付きというものを大切にしましょう。だからといって愛情だけが結び付きというのは間違いなのでは。


女の子
頂上に立つ者、それなりの覚悟が必要になってきます。プレッシャーもかなりのものでしょう。大丈夫ですか？

Capricorn やぎ座 12/22~1/20

金運 GOOD。 健康運 ケガは消毒を！
愛情運 いろいろと勉強して！ 仕事運 忙しいけど楽しい。

アドバイス ★★★☆☆
青系、チーズ、光（炎）を部屋に入れることがあなたに幸運を運んでくれます。


男の子
ちょっと休憩を取りましょう。新たなエネルギーをいっぱい充電して、また走り出しましょう。梅雨がヤマです。


女の子
お金のために大事なものをなくすかも。優先順位は人によって違うけどちょっと考えてみてもいいんじゃない？

Aquarius みずがめ座 1/21~2/18

金運 忘れていたものが。 健康運 気になることが。
愛情運 尊敬できる間柄に。 仕事運 無茶はしないで。

アドバイス ★★☆☆☆
周囲に深緑色、巻いてあるものがありませんか。ジワジワと進んでみてください。

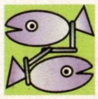

男の子
突然のアクシデントに進めていた計画を止めることに。早急に原因を突き止めないと他にも影響が出そう……。


女の子
ホームページや読者投稿欄で楽しく会話できる人を探してみましょう。これでモヤモヤもすっきりしますよ。

Pisces うお座 2/19~3/20

金運 ケチでいきましょう。 健康運 すっきりしない。
愛情運 心の支えができます。 仕事運 たるんでますよ。

アドバイス ★★★★☆
今週最も大切なのは、茄子紺色、きれいな色紙、積極的に行動することです。


男の子
ゆとりがあるからといって気軽に口約束すると後で困ったことに。スケジュールは今からしっかりと管理して！


女の子
男性の力を借りるとスムーズに事が運ぶことがあります。ただ甘えすぎると勘違いされることも。注意して！

このコーナーでは今週のラッキーさんで占ってほしい人を募集中。占う相手はゲームのキャラクターからメーカーの方、どんな方でもかまいません。
あて先は、〒103-8501 ソフトバンクパブリッシング㈱ ドリームキャストマガジン編集部「はこざきままのドリーム・キャストロジー」係まで。

Special Present For Readers From DreamcastMagazine

ドリームキャストマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは4月29日（当日消印有効）発表は本誌'99年Vol.17号誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

① ドリームキャスト対応ソフト

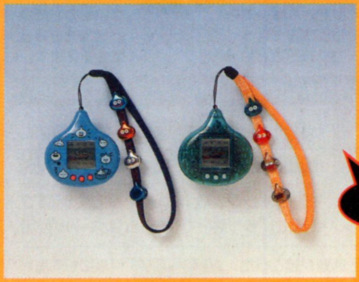
20名



あなたが希望するソフトを１本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'99年4月16日までに発売されたドリームキャストソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

② 「あるくんです2」＋ストラップセット

発売中／提供：エニックス



10名

おなじみ"スライム"の成長が楽しめる万歩計に第2弾が登場。愉快な表情の"スライム"のついたストラップとセットでプレゼント。

③ カプコンシークレットファイル

提供：カプコン

3名



いつもながら秀逸な作りの1冊。写真だとホンモノのお菓子のようですが、これは本なのです！

④ 「BLACK/MATRIX」テレカ

提供：NECインターチャネル

土屋杏子先生の美しいイラストのなかなか貴重なテレカ。ファンならぜひこの機会にゲット!!

1名



注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

S T A F F

編集長 近藤　裕／**副編集長** 西村　亨　石坂英作／**デスク** 福田知恵子／**編集** 三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　梅田浩二　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　関　則義　松本真弓　遠藤恭子／**編集協力** ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　マーマーズグループ（伴　勝）　くまくま団（岩片　翼）　オーパーツ／**アシスタント** 吉岡要也　上野俊一　藤林豊典　田代泰之　金原有紀／**ライター** 佐々木功一　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　籏野彰彦　石田文継　上田裕生　作山哲広　まさ　政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　元澤利明　金子光晴　佐藤範英　倉橋和也　宍戸晃男　大地　将　衣川真由美　本澤　徹　山口和則　福永　寿　鈴木鋼一　坂井　肇　徳弘　径　出口裕子　大友　順　川口はじめ　小林　仁　平澤寿康　大藤祐規子　鶴岡八幡　酒井裕晶　落合康好／**レイアウト** 村田雅英（Stone Age）　渡辺　緑　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　ヴァック・クリエイティブ　嵩西義明　スタジオ・キャップ　エイティ　荻原デザイン事務所　北山貴代　萩原宏宣　くまくま団（二階堂龍史）／**フォトグラフ** 鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林 伸　田中修一　井手宏幸　郡川正次　荒井英一　津留英一　相川経雄　松永和章　遠藤　勝　深港まゆみ　スタック／**イラスト** 八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　中村久男／**DTP** ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 湯浅　淳　辻　順一　青木香織／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 凸版印刷株式会社

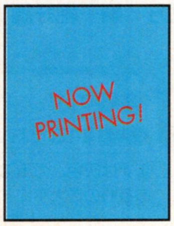
●ドリームキャストマガジン編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

4月2日増刊号のプレゼント当選者

①ドリームキャスト対応ソフト（20名） 大阪府／吉谷勝洋、鹿児島県／森島尚澄、埼玉県／田中益美、東京都／岩淵明、愛知県／増田淳、神奈川県／鍛冶健士、福岡県／太田治、岡山県／荻野高弘、神奈川県／槙塚康弘、埼玉県／中山喜輝、千葉県／石村祐満、大阪府／貝谷英俊、埼玉県／吉本稔、福岡県／藤平慶太、東京都／波多野貴則、奈良県／佐藤一嘉、静岡県／工藤幸造、徳島県／石黒一洋、福井県／木戸俊広、京都府／鈴木圭史**②「ストリートファイター」ペーパーバック（3名）** 石川県／大森保昭、北海道／川村将樹、福岡県／松井秀人**③「神機世界　エヴォリューション」特製ポスター（10名）** 千葉県／松本欣也、埼玉県／渡辺直人、大阪府／有賀祥泰、埼玉県／車塚崇、福岡県／玉井潮、岡山県／松岡和也、新潟県／西澤裕行、神奈川県／原田精一、福岡県／佐野優太、香川県／矢野恭章
④ビクターJAZZカレンダー（3名） 大阪府／都田浩二、岡山県／原健、神奈川県／北爪隆

週刊 Dreamcast Magazine ドリームキャストマガジン 4月23日発売号 Vol.15予告!!

I N F O R M A T I O N



次週ドリマガは、１号お休み。次号は4/23発売となります。4/23発売号は、新規発表タイトルが、盛りだくさん。夏に向けてドリームキャストのラインナップがますます充実していくことを実感できるはず！　4/23発売号以降、今までどおり毎週金曜フルパワーでお届けするドリマガ、次号もお見のがしなく。

特報！
フレームグライド
ワールド・ネバーランドプラス ～オルルド王国物語～
シェンムー

ドリームキャスト新着情報！
ソウルキャリバー
E.G.G.
クライマックス　ランダーズ
サンライズ英雄譚

ドリームキャスト徹底攻略COMPLETE GUIDE!
ブルー　スティンガー
スーパースピード・レーシング
北へ。White Illumination
信長の野望　将星録

セガサターンの新情報もパーフェクト・フォロー
ダービースタリオン
涼子のおしゃべりルーム

週刊 Dreamcast Magazine ドリームキャストマガジン 5月7日号は **4月23日発売です**

本誌の内容に関するお問い合わせは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
※バックナンバーのお問い合わせは弊社販売(TEL)03-5642-8101までお願いします。


SHOUEi
Dreamcast
本命登場◎
Dreamcastの通信機能を
フル活用し、最新競馬新聞情報や
過去の成績データを簡単にダウンロード
デジタル競馬新聞
マイトラックマン
関東競馬新聞協会
スペシャルタイアップ
好評発売中
勝馬
ケイシュウNEWS
競馬研究
ダービーニュース
日刊競馬
馬
協力:週刊競馬ブック
大手玩具店、ゲームショップ、百貨店、量販店、
ローソン等でお買いもとめいただけます。
情報サービスの特徴
●関東版、関西版、地方版の新聞データ【全レース】
●専門紙6紙の本紙予想【メインレース】
●専門紙6紙の代表記者コラムと予想【メインレース】
●調教タイム情報【特別3～4レース】
●オッズ払い戻し情報【全レース】
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。



Printed in Japan
T1126425040427
雑誌26425-4/30

週刊ドリームキャストマガジン　1999●4月23・30日号●Vol.14
メルクリウスプリティ、ソウルキャリバー最新情報大集結!!
1999年4月30日発行(毎週金曜日発行)第16巻14号通巻253号　発行人・岡崎　眞　編集人・稲葉俊夫　発行 ソフトバンクパブリッシング株式会社　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　電話　営業03・5642・8100　編集03・5642・8125
定価420円
本体400円
SOFTBANK Publishing